Čitajte o MicroProse-ovom hitu F-117A

THe GaMe®

Jun (Maj?) 1999, Broj 9, Godina 1. Cena 30 dinara

Igrali smo za vas:

Silver

Igra meseca:

REQUIEM

Za one sa dobrim refleksima:

RollCage

... i ne propustite najnovije tri igre iz Star Wars serijala.

I opet prvi put u svetu:

Need For Speed: High Stakes

A sada nešto potpuno drugačije:

PlayStation

Asterix

Grand Teft Auto • Commandos: Call of Duty • South Park • Roller Coaster Tycoon • RedLine • Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 • X-Wing Alliance • Star Wars Episode 1: Racer • Star Wars Episode 1: Phantom Menace • War of Worlds • F-16 Aggressor • Sports Car GT • Pool:Shark • Damage Inc. • WarZone 2100 • Settlers 3: Mission CD Sony Playstation: KKND • WarZone 2100. • Gexx3 • Fishermans Bait

SONY PLAYSTATION
- WarZone 2100
- Puma Street Soccer
- Sports Car GT
- Grand Theft Auto: London
- RollCage
- Street Skater
- KKND: Kross Fire
- Gex 3
- NEED FOR SPEED IV
- Monaco GP2
- Wing Over 2
- Asterix
- FisherMans Bait
- Extreme Games 3
- Tenchu 2
- In the Zone 99
- Bike World ChampionShip
I JOŠ PREKO 750 NASLOVA !
OD SADA SVE NA JEDNOM MESTU:
KOD NAS MOŽETE DA SNIMITE I NAJNOVIJE IGRE KOJE SU STIGLE ZA PC RAČUNARE
KONZOLE I DODATNA OPREMA
SPRING
YU BIZNIS CENTAR
OBJEKAT 6 VP20
TEL. 011/311-5342
MOB. 064/11-011- 48

SONY PLAYSTATION CHEAT CODES

STREET SKATER

- Igraj kao Mick: Uspešno pređi Street Tour Mode dva puta kao Jerry.
- Igraj kao Bonobo: Uspešno pređi Street Tour Mode dva puta kao Ginger.
- Igraj kao Sarah: Uspešno pređi Street Tour Mode dva puta kao T.J.
- Staze Naopačke: Uspešno pređi Street Tour Mode dva puta sa sva četiri bonus karaktera i otvoriće ti se staze koje ćeš moći da voziš naopačke i to i u toku dana i u toku noći.

ARMY MAN 3D

- Biranje Nivoa: U glavnom meniju brzo pritisni kocku, krug, R1, L1, L1+R1
- Sve ratne zone: Izaberi Opcije, uđi u opcije za biranje težine nivoa, i tu pritisni i drži trougao+kocku+krug i pritisni L1+L2.
- Sva Oružja: Pauziraj igru i brzo pritisni kocku, krug, R1, L1, R1, R2, ili kocku, krug, R1, L1, R1+R2, i dobićeš sva oružja koja se mogu dobiti na tom nivou.

FIGHTING FORCE

- Goli Igrači: Pređi igru na svakom nivou težine, zatim je kreni ponovo na hard nivou težine. Otkucaj NUD kao inicijale pošto je pređeš. Ako si je dobro otkucao Mace i Alane će biti goli u sledećem prelaženju igre.

GEX-3: DEEP COVER GECKO

- Debug Mode: Pauziraj igru, drži L2 i pritisni gore, krug, desno, gore, levo, desno, dole. Ako si pravilno otkucao čućeš zvuk. Onda nastavi da igraš i pritisni Select dugme kako bi ti se ispisala lista opcija koja uključuje i biranje nivoa, i ostalo.
- Neranjivost: Pauziraj igru, onda pritisni i drži L2 i pritisni dole,desno,, levo, krug, gore, desno. Zatim nastavi da igraš i pritisni Select kako bi naterao Gexa da kaže neki komentar i time ti pokazao da si pravilno otkucao šifru.pa u Test Drive Modu. Aktiviranjem ove šifre gubiš opciju za snimanje.

KONZOLE I DODATNA OPREMA
SPRING
YU BIZNIS CENTAR
OBJEKAT G VP20
TEL. 011/311-5342
MOB. 064/11-011- 43

Uvodnik

Zvrrrrr...-Halo, redakcija Gamer-a? -Da, izvolite (prvo razočarenje, ništa od prelepog baršunastog glasa zanosne sekretarice). -Znate, zanima me kada će izaći sledeći broj? -Pa, čim bude struje dovoljno dugo. -Aha, tako znači (drugo razočarenje). E, dosta je bilo razočarenja. Konačno smo "nahvatali" dovoljno struje, i novi broj je pred vama. Priznajemo da smo prijatno iznenađeni interesovanjem koje ste u ovim ratnim vremenima pokazali za vaš i naš časopis.

Čekanje se odužilo, ali, vredelo je. Pojavilo se puno kvalitetnih igara pa je i izbor za igru meseca bio teži nego obično. Presudila je izuzetna atmosfera Requiem-a. Izdvajamo i (vrlo) detaljan opis igre Civilization3, koji će biti naročito koristan početnicima. Nadam se (u stvari ubeđen sam) da će svako od vas naći nešto po svom ukusu među hrpom ponuđenih opisa. Nije izostavljen ni hardver, koji je ovog puta zastupljen pregledom novih grafičkih karti. Posebnu pažnju smo posvetili vašim pitanjima i na vaš zahtev proširili rubriku Male Tajne. Napomena! Na e-mail poruke tipa: na adresu smaram@vas.yu mi pošaljite cheat-ove za igru (ime dopišite sami), NE odgovaramo. Odgovore možete dobiti ISKLJUČIVO u Gamer-u.

U nadi da je najteži period za našu zemlju iza nas, ostajemo i dalje otvoreni za saradnju, kritike a bogami i pohvale (a ne pituljice, kao što ste pomislili).

PS. Ako vas nije razočarao izostanak glasa sekretarice sa početka teksta, nas, članove redakcije, jeste.

PPS. Takođe bi smo želeli da se zahvalimo našem novom saradniku Milošu Markoviću na ideji za naziv rubrike Na zapadu nešto novo!

Sardžaj:

4. Uvodnik
5. Nagradna igra
5. Top lista
6-7. RollCage
8. Na zapadu nešto novo
10.-11. Commandos: Call of Duty
12.-14. Civilization 3
15. South Park
16.-17. Roller Coaster Tycoon
18-19. RedLine
20-21. Monaco Grand Prix Racing Simulation 2
22-23. X-Wing Alliance
24.-25. Star Wars Episode 1: Racer
26.-27. Star Wars Episode 1: Phantom Menace
28.-29. War of Worlds
30-31. Requiem - Igra Meseca
32. F-16 Aggressor
33. Grand Theft Auto - Retro
34.-35. Sports Car GT
36.-37. Silver
38. Pool:Shark
39. Damage Inc. - Bljak kutak
40.-41. Need for Speed: High Stakes
42.-43. WarZone 2100.
44. Settlers: Misson CD

Sony Playstation:
45. Flash light
46. KKND: Kross Fire
47. WarZone 2100.
48. Gex3
49. Fishermans Bait
50.-51. Asterix

52.-53. Male tajne

Hardware:
55.-56. 3D akceleracija: Sledeći korak

58. F-117A - Retro

Igra meseca Requiem

Redakcija

Urednici:
Željko Đurić
Vladimir Dimitrijević
Vitomir Savić

Redakcija:
Saša Pantelić
Dušan Zlatković
Nikola Dmitrović
Ognjen Popović
Zoran Škobić
GiM Spring

Saradnici:
Marko Pavković
Nebojša Andrić
Miloš Bokan
Aleksandar Vuletić
Miloš Marković
Božidar Đokić

Marketing:
Danijela Samohod
Telefon:
064/11-22-964

Štamparija:
Reprograf

Tehnički urednik:
Ratko Petrić

Prelom:
Gamer

Telefoni redakcije:
011/4889-005
063/245-549,
063/271-061

e-mail:
gamer@gamer.co.yu

WWW:
www.Gamer.co.yu

Adresa:
The Gamer
Ustanička 120/11
11000 Beograd

Index oglašivača:

Korice:
2-3. *SPRING*
59. Art Kanal: Outer Space
60. 3S

9. Exxtreme 3D
29. PreCiz
33., 43. SuperShop
35. M&S Soft
44. Orion
51. TDI Radio
51. Bajt 021
53. VeA Comp
54. Optimus
57. List Computers

- Cheat kodovi
- Patch-evi
- Igre

... i gomila drugih informacija uključujući i najnovije informacije o i iz časopisa THe GaMe® možete naći u bilo koje doba dana i noći na:

WWW. GaMer.co.yu

Pretplata na časopis THe GaMe® iznosi:
za 6 meseci 150 Din
za 12 meseci 300 Din
Uplatiti željeni iznos na žiro račun br.
40812-685-7-446456
Poslati na adresu Gamer-a original uplatnice i svakog meseca stizaće vam, na naznačenu adresu na uplatnici, novi broj časopisa THe GaMer.

Stare brojeve možete kupiti po tadašnjim prodajnim cenama, a za dalje informacije nazovite redakciju časopisa THe GaMe® od 10-18 časova radnim danom na telefon:
011/4889-005

NAGRADNA ANKETA ČASOPISA The GaMe®

Propozicije:
1. Čitko popuniti anketu (u obzir će dolaziti samo ankete isečene iz ovog časopisa, tj. ne šaljite fotokopije ili nešto slično)
2. Obavezno odgovoriti na nagradno pitanje!
3. U obzir dolaze samo kuponi koji dođu u redakciju do 25.7.1999.
4. Kupon poslati na adresu:
The Gamer, Ustanička 120/11, 11000 Beograd
5. Ako je nešto nejasno pogledati prve četiri tačke.

Ime i prezime:

Adresa:

Za Sony PlayStation nagradu
DA NE

Glasam za sledećih pet igara za PC i PlayStation Top Listu

1. PC:
1. PS:
2. PC:
2. PS:
3. PC:
3. PS:
4. PC:
4. PS:
5. PC:
5. PS:

Nagradno pitanje:
Koja je igra na 5. mestu u Top listi u 8. broju?

Najlepši oglas u ovom broju je oglas:

1. Nagrada:

Kompjuterski sto od VeA Comp-a, 011/186-355

2.1. 5 CD-ova
2.2. 3 CD-a
2.3. 2 CD-a
2.4. 1 CD
011/648-813
3S comp

3. 5 CD-ova
011/422-545
PreCiz

4. 2 CD-a
063/25-40-25
SUPERSHOP

5. Miš
011/404-543
OPTIMUS

Nagrade za Sony PlayStation:

1. DualShock Joystick
2. Memorijska kartica
3. Snimanje 2 CD-a po izboru

011/311-5342,
064/11-011-48
SPRING

Rezultati nagradne ankete iz 8. broja

1. NAGRADA: KOMPJUTERSKI STO OD VEA COMPA-A
Pavle Bektašević

2.1. NAGRADA: 5 CD-OVA OD 3S-A
Marko Mihajlović

2.2. NAGRADA: 3 CD-A OD 3S-A
Aleksandar Matković

2.3. NAGRADA: 2 CD-A OD 3S-A
Vuk Antonić

2.4. NAGRADA: 1 CD OD 3S-A
Predrag Novaković

3. NAGRADA: MIŠ OD OPTIMUS-A
Milan Bogdanović

4. NAGRADA: 5 CD-OVA OD MB SOFT-A
Anočić Adam

5. NAGRADA: 5 CD-OVA OD PRECIZ-A
Nikola Minić

6. NAGRADA: 2 CD-A OD LANSET-A
Miloš Kajnaco

7. NAGRADA: 2 CD-A OD MONOLIT-A
Srđan Arsenović

SONY PLAYSTATION:

1. NAGRADA: DUALSHOCK JOYSTICK OD SPRING-A
Gagić Vladimir

2. NAGRADA: MEMORIJSKA KARTICA OD SPRING-A
Antončić Stefan

3. NAGRADA: 2 CD-A OD SPRING-A
Đurić Nebojša

Top Lista

TOP LISTA IGARA ZA PC:

Starcraft:	95
Caesar 3:	80
FIFA 99:	75
Grim Fandango:	50
Half-Life:	45
NFS 3:	43
Myth 2:	30
Heart of Darkness:	30
NBA Live 99:	25
Populous 3:	23
Worms Armageddon:	23
Tomb Raider 3:	23
Sim City 3000:	18
Gangsters:	18
Quake 2:	15
Recoil:	13
Mig 29 Fulcrum:	13
Age of Empires:	10
Heretic 2:	10
Rainbow six:	10
Army Man:	10
Magic&Mayhem:	10
Claw:	9
Blood 2:	9
Heroes of M&M 3:	9
Command&Conq:	5

TOP LISTA IGARA ZA PLAYSTATION:

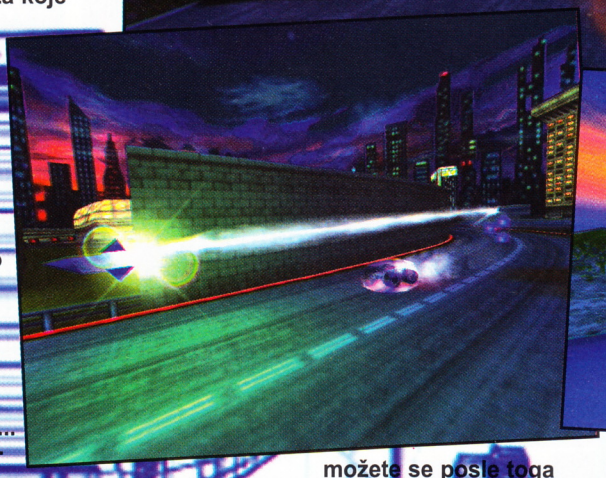
Need for speed 3:	85
Tekken 3:	63
Syphon Filter:	60
FIFA 99:	55
Abe's Exoddus:	50
Tomb Raider3:	48
Crash Bandicoot 3:	48
Silent Hill:	35
NBA Live 99:	33
Metal Gear Solid:	33
Resident Evil 2:	28
Rollcage:	18
Xenogears:	13
Final Fantasy VII:	13
Army Men:	13
Grand Tourismo:	10
Duke Nukem:	8
Mortal Kombat 4:	8
Civilization 2:	5
Heart of Darkness:	5

RollCage

Poslednjih meseci do nas je stigla gomila trka kolima koja na ovaj ili na onaj način podpadaju pod kategoriju: video si jednu video si sve. RollCage po tom pitanju potpada pod istu kategoriju ali se uveliko i razlikuje od gomile sličnih naslova po dosta detalja, a i po par krupnijih ispada ka originalnosti. Jedno od osnovnih pitanja koje svi postavljaju kada se neki novi naslov pojavi je: na šta liči? Liči na DethKarz, S.C.A.R.S. a najviše na WipeOut XL koji potiče iz iste kuće kao i RollCage.

Ono na čemu sve novije trke kolima baziraju svoju originalnost jeste različit stepen animiranosti okoline po kojoj se vozi. U početku su to bili različiti leteći "objekti", do objekata koji istrčavaju pred vas i "maltretiraju" vas. U RollCage-u ima i tih detalja ali ima i mnogo više od toga. Ali, krenimo od početka.

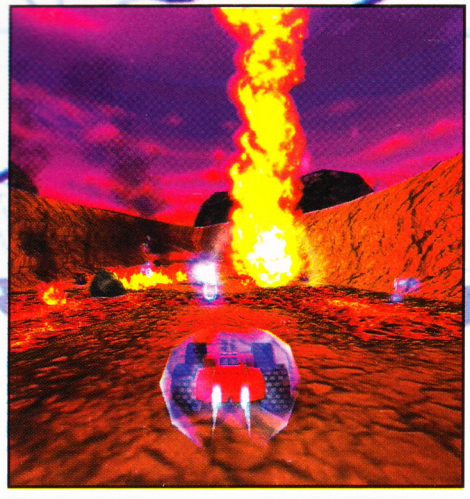
Na raspolaganju vam je 20 staza, 6 vozila koja karakterišu vozači za koje postoji i karakteristična animacijica (u interlace modu kao i sve ostale), i 8 oružja kojima raspolažete kada ih pokupite. Sve trke se odigravaju u futurističkom svetu gde su dizajneri dali sebi oduška. Vozićete po obalama mora, vulkanskim, ledenim i gradskim sredinama. Sve ovo u maximalnih 1600*1200 na Rivi TNT (Voodoo 2 moze do 1024*768). Svako vozilo karakterišu 4 osobine: Acceleration (ubrzavanje), Speed (maximalna brzina), grip (prijanjanje na podlogu, što je vece manje ćete proklizavati) i Strenght (otpornost na udarce ... i kišu? A muharike?). Na raspolaganju vam stoje 4 modova za igranje: Arcade, Time Trial, Practice i MultiPlayer.



Sve ovo je skoro standardno za igre ovog tipa. A sada spektakl:

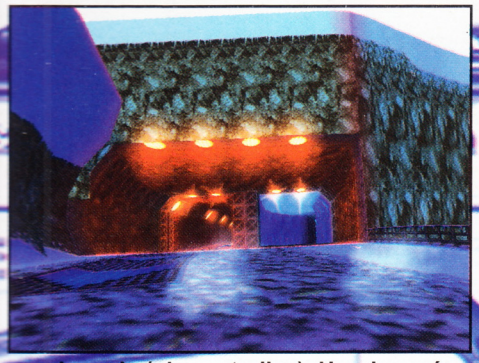
Sva vozila izgledaju relativno raznovrsno i imaju jednu uočljivu razliku od svih koje ste do sada sretali: imaju ogromne gume. To znači da možete da vozite i po "krovu" u odnosu na stanje vašeg vozila par trenutaka ranije. Nema prevrtanja na krov i gubljenja vremena za vraćanje u ispravan položaj. Direktna posledica toga je što možete da vozite po "krovu" tunela, a uz malo vežbe možete se posle toga dočekati na točkove bez problema, bez potrebe da prethodno dovodete vozilo na put. Ako vam kažem da je i pojam gravitacije "pomalo" izmenjen možete zaključiti da je ovo u stvari 360 stepeni slobode kretanja u jednoj trci automobila. Možete se "lepiti" za zidove skakati do mile volje, pa čak se pentrati na krovove zgrada. OK, reći ćete a šta kada se padne? Pa ništa: neuništivi ste. Jedini neprijatelj su vam ostali vozači i vreme, kao i vaša lična uvežbanost u upravljanju vozilom. I nije neki problem reći će neki (nemojte gledati u mene, a i čik ako možete:)). Oni koji se sećaju početka priče o RollCage-u zapazice informaciju o nekih 8 oružja koje niko (tj. ja) nije pomenuo do sad.

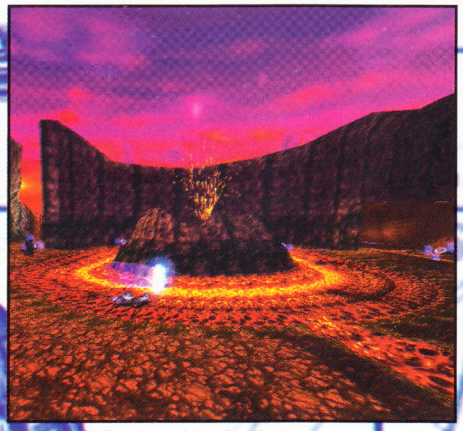
Oružja u ovom tipu trka kolima su bila oduvek prisutna. U ovom slučaju ne možete da uništavate druga kola kao ni ona vas, ali mogu da vas gadno ometaju u vašoj plemenitoj nameri da stignete prvi na cilj. Tu su: turbo, štitovi, "burgijaste" rakete (kad vas do'vate letite u vis i obično gadno padnete), prateće rakete, ubrzavanje vremena (za vas lično), led (vozači oko vas "malkice" gube kontrolu), "nešto" što bolid ispred vas premešta iza vas i moj omiljeni Broj Jedan (navodeća raketa koja gađa jedino onog vozača koji se nalazi na prvom mestu, pazite: ako ste drugi i ispalite na prvog ovu raketu, on može da prikoči pri čemu vi prelazite na prvo mesto i time postajete cilj sopstvenog projektila, od koga je jedino zaštita štit, kao i od većine oružja). Pored svega ovoga postoje mesta na stazi koja vam daju dodat-



CAKE I TRIKOVI

❑ Otkucaj u bilo kom meniju:
IAMALAZYBASTARD - Debug Menu
WARPSPEEDMRSULU - Hyper Speed
WRECKEDONSPEED - Mega Speed
REFLECTIONS - Mirror Mode
GIVEMESCORPIO - Scorpio League
GIVEMETAURUS - Taurus League
JACKIMFLYING - High Gravity
FLYMETOTHEMOON - Medium Gravity
BRINGMEBACKTOEARTH - Restore Normal Gravity
TROTTERS - Expert Difficulty
BIGANDPINK - Hard Difficulty





no ubrzanje (plave strelice). U redu, već ste shvatili da ovo izgleda kao božićna jelka, ali tome nije kraj. Okolina je apsolutno podložna promenama pod dejstvom vaših projektila. Kuće, table, drveće, bandere i sve ostalo što ne obuhvata pojam staze i ivica do kojih možete da doprete vašim vozilom podložno je uništavanju, uz velike

eksplozije. Čemu to? Recimo da vas ganja 5 gnevnih vozača a vi baš prolazite pored zgrade koja se nalazi tik uz stazu, gađate je, rušite na stazu, što kao posledicu ima najverovatnije zakucavanje vaših progonitelja u ruševine ili u najgorem slučaju ometanje i usporavanje dotičnih. Na nekim stazama, animacijama, sa lavom recimo, dešavaće se da na put padaju meteori uz veliku eksploziju: nemojte se naći u blizini.

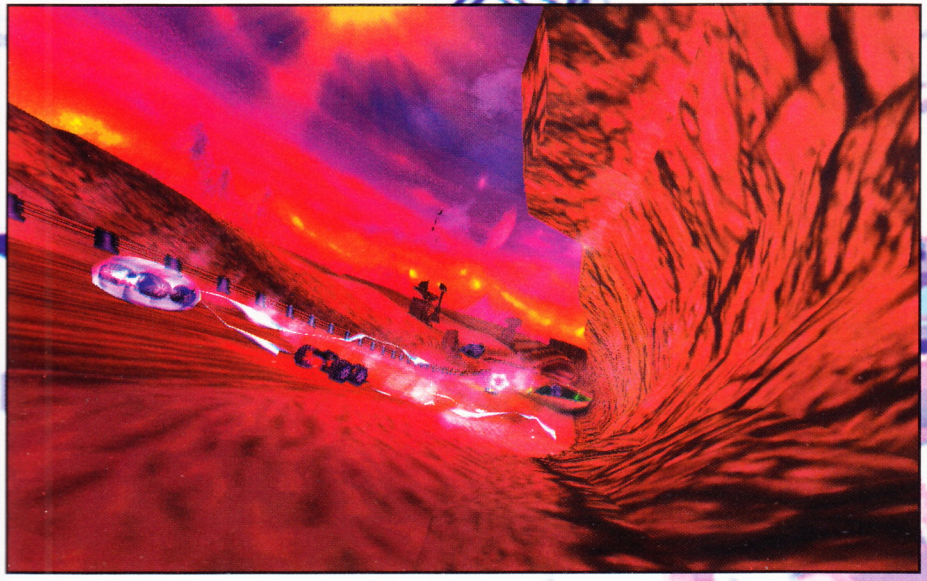
Sve ovo liči na jedan jako dobar simulator neverovatnih događaja, ali nije tako. Vaše vozilo podleže znanim zakonima fizike osim par nabrojanih izuzetaka. Na ponašanje vozila na stazi pre svega utiču karakteristike samog vozila, a potom i sama podloga po kojoj se vozi.

Sve izneseno možda nekoga i da zbuni, a kada budete uzeli igru da odigrate verujte mi da ćete neko vreme patiti od blage dezorjentisanosti, pogotovu kada vozilo počne da vam se okreće po stazi pa više ne znate kuda ići (postoji taster za vraćanje u položaj u smeru trke, ali ponekad i on zataji). Najgora moguća kombinacija jeste ako imate "malo" nasviran procesor. Igra izračunava broj frejmova koji treba da se prikažu po znanim tipovima procesora i njihovim frekvencijama. Ako imate recimo Pentium na 233 koji radi na oko 300 igra će raditi jako brzo čak i u 1024*768 na Voodoo2. U takvoj situaciji imate najbolji mogući trenažer za vaše reflekse.

Sve je ovo lepo ali da li ste probali MultiPlayer (pretpostavljam da ste u međuvremenu otrčali do CD kluba i iznajmili RollCage). Radi u svim kombinacijama. Ono što je najlepše pruža vam i još jednu mogućnost. Može igrati 2 ili 4 igrača na istom kompjuteru i split screen-u. Najverovatnije ćete morati malo da korigujete setovanja za grafiku da bi ste glatko igrali sva četvorica ali vredi. Zadovoljstvo direktne komunikacije sa protivnicima koji su na 3 cm od vas je neverovatan doživljaj (btw. sve je dozvoljeno, a i samo kvarni opstaju:)). Svima kojima je palo na pamet da povežu dva računara pa da je odjedanput igraju osmorica neka odmah zaboravе na to. Ne može. Šteta jeste, i jeste da su mogli i to da ubace, i jeste da to nije bilo baš komplikovano i ... ali ne može. Još jedna napomena za multiplayer preko mreže i sve ostalo: ako računari u mreži nemaju otprilike isti broj frejmova najbolje je staviti:Sinhronisation: Tight jer će vam u suprotnom zaglavljivati računari ili nešto slično. Nemojte se iznenaditi što vam nisu na raspolaganju svi nivoi težine i sve lige: treba ih zaraditi (kao i sve ostalo) dobrom i preciznom vožnjom.

Nakom svega iznesenog rekli bi da je ovo savršena igra za one koji vole trke kolima svih vrsta. Nije baš tako. Ima par gafova u samom engine-u igre, kola se ne ponašaju u istim situacijama uvek isto, a i ona organizacija menija mi ide na nerve: da bi počeli trku morate prelistati i do 6 menija uz ne baš inspirativan zvuk njihovog gašenja.

Šta na kraju reći: probajte nećete zažaliti!



IgroMe®

Grafika	85%
Zvuk	80%
Muzika	0%
Igrivost	90%
Atmosfera	98%
+	90%

MINIMALNA KONFIGURACIJA:
16 MB RAM, Pentium 133 MHz, SVGA karta

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta

Akciona vožnja

\+ Velika zaraznost

\- Posle easy nivoa postaje extremno teško

Command & Conquer: Tiberian Sun

Real-time strategije polako dostižu svoj vrhunac, a jedan od pretendenata na tron je i svakako duuuuuugoooooo očekivan Tiberian Sun od WestWood-a koji će biti završen (valjda konačno) ovog leta. OK, grafika će biti jako dobra, što se može reći i za zvukove. Priča se bazira na C&C serijalu, isto kao i vrste jedinica. Ono što je najzanimljivije je WestWood-ova MegaVoxel tehnologija koja "upravlja" događajima na mapi. Konkretno: paljenjem jedne zgrade možete izazvati opšti požar ako vas posluži vetar, ili slično, može da se primeni na oblak otrovnog gasa, koji može, ako vam se sreća ne osmehne otići i do vaših jedinca, a onda... Kada smo kod jedinca. Ima ih ... pa ... mala gomila ... ali su možda najzanimljivije one koje imaju sposobnost ukopavanja pod zemlju, i naravno izranjanja iz iste u najgorem mogućem trenutku. Moći ćete da ih otkrivate posebnim vozilom ali ... Igra će posedovati veliku količinu video sekvenci koje će upotpunjavati priču same igre. MultiPlayer se podrazumeva. Jedino još da igra izađe u zakazano vreme.

BraveHearth

14. vek. Engleska pod kraljem Edvardom (kažu najstrašnijim od svih pre i posle njega) a vi ste jedan ubogi Škot. OK, gnevni Škot koji je rešio da ... pa, uradi bilo šta. Počinjete kao vođa jednog klana, sa namerom da ujedinite Škotsku sa sve njenim klanovima, protiv zlog i opakog Engleskog kralja. Ili ne? Možda ste zadovoljni posedima pa bi ste da se utvrdite? Ili bi možda da sačekate povoljan trenutak, udružite snage sa ostalima i zavladate Engleskom? Sve može. U igri ne postoji cilj koji treba striktno postići. Možete raditi šta vam volja. Igralište vam je Englesko ostrvo i kažu da je preneseno u igru sa preciznošću od 50 metara (ko ne veruje neka proveri). Bitke će se dešavati, skoro redovno, a liče najviše na Myth, samo što ovde imate i bitke na ogromnim poljima sa puno vojske. 20 vrsta jedinica postoji pa je za pobedu najbolje izučiti njihove karakteristike, kao i sam teren. Postoji i opcija za ubrzavanje vremena. Ali nije potrebno pokazati samo umeće na bojnom polju. Treba se malkice pozabaviti i politikom sa drugim klanovima pa i samim kraljem. Kako opisati ovu igru? Šta je ovo i na šta liči? Teško pitanje. Borbe su kao u Myth-u, postoji i upravljanje resursima, a postoji i element osvajanja, nešto kao u Civilization-u.

Potpuna sloboda vladanja klanom, velika prostranstva za borbu, 16 klanova, 20 tipova jedinica, prenesen izgled Engleske, MultiPlayer i sta bi više.

Beskompromisni igrački sajt

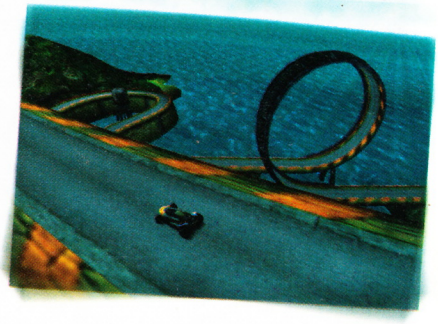
eXXtreme 3D

www.exxtreme3d.co.yu

Šta ima novo na WWW-u?

THRUST, TWIST AND TURN DEMO

Hyper-speedy futuristička trkačina (22.3Mb) sa jos futurističkijim skakanjem, putevima koji se uvrću, promenljivim vremenom itd... itd.... Deluje manje više standardno, ali programeri obećavaju gomilu novih stvarčica i ludu zabavu.
http://www.cartsgames.com

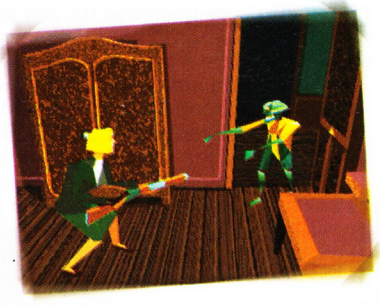


KONVERTOVANJE QUAKE 2 MAPA U QUAKE 3

Eh...heh... samo je bilo pitanje kada će se nešto slično pojaviti... Vrlo mali programčić konvertuje skoro svaku mapu iz Q2 u Q3. Mape moraju biti u .bsp formatu, tako da npr. osnovne DM mape treba prvo da se iskopaju iz .pak fajlova odgovarajućim programima (tipa Quark...).
http://www.exxtreme3d.co.yu/q2toq3t.zip

CREATIVE MINIGL

Svaka čast momcima iz Creative Labs-a! Ljudi znaju da ga zavuku 3dfx-u. Pazi sad... Sklepali su novi miniGL drajver za Voodoo 2/Banshee koji omogućava dotičnim kartama da procesuju texture veće od maximalnih (po 3dfx-u) 256x256. Sa Creative miniGL V2/Banshee radi sa teksturama rezolucija 512x512!
http://www.soundblaster.com/graphics/voodoo2/gldriver.html



ALONE IN THE DARK 4

Ponovo sami u mraku... Ko zna francuski biće mu nešto lakše da se izbori sa ovom kratkom najavom. Na sreću, za gledanje sličica jezik nije toliko bitan...
http://www.overgame.com/breves_01.asp?numbreve=1709

3D WINAMP PLUGINOVI

Nema baš veze sa igrama, ali ima sa 3D-om i najpopularnijim MP3 puštačem. Likovi sa 3DFiles sajta su bili baš ljubazni pa su otvorili posebnu sekciju sa 3D plug-inovima za ovaj jak player. Bookmarkujte na vreme...
http://www.3dfiles.com/utility/winampplugins.shtml

PANZER COMMANDER PATCH

Sa Panzerom smo se sreli pre tačno godinu dana za vreme istih ovakvih vrućinština. 3.3 megabajtna zakrpa rednog broja 1.3 spada u kategoriju onih "obaveznih za skidanje" jer ispravlja tonu bagova.
http://www.3dfiles.com/patches/panzercommander.shtml

ELITE LEGACY DEMO

Ovo je drugi i nažalost ne-interaktivni demo preradjene i 3Dfx ubrzane verzije legendarne igre Elite. E sad ide najbolji deo: veličina demoa je "čitavih" 1Mb! http://www.dalgety-bay.freeserve.co.uk

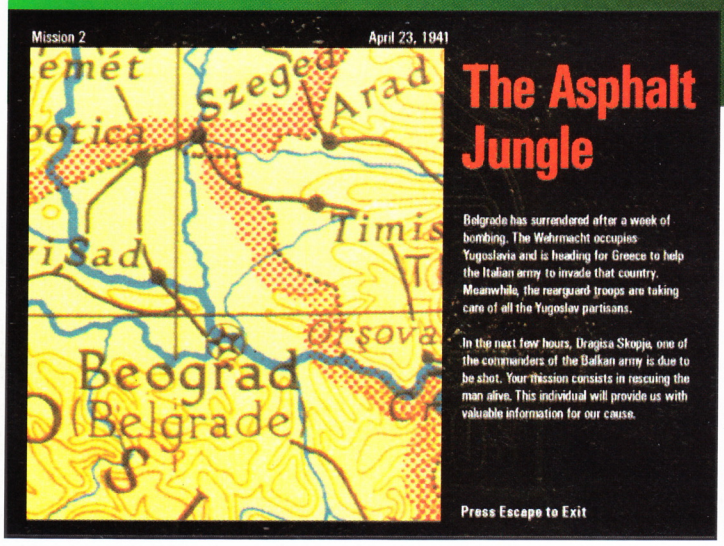
SPORTS CAR GT PATCH

Prva zakrpa za GT-ja. Pokrivena je optimizacija malog miliona stvari počev od multiplayer igre, preko DirectX dodataka, do džojstika...
http://www.3dfiles.com/patches/sportscargt.shtml

www.exxtreme3d.co.yu

Commandos 2: Call of Duty

Kako se mnogo igrača žalilo da je igra Commandos prekratka i prelaka programeri su izbacili novi paket misija. U suštini Commandos Call of duty se može predstaviti i kao svojevrstan nastavak prvog dela ovoliko urađene su neke izmene, dodati likovi a i nije potreban orginalni cd za igru.



Vaš tim ponovo kreće u nove gerilske misije uz pomoć novih oružja i likova. Svi osnovni likovi su zadržani a ubačeni su neki pomoćni od kojih su definitivno najsimpatičniji holandska špijunka i jugoslovenski oficir Dragiša Skopje. Svi likovi imaju nove mogućnosti i opcije: bacanje kamenčića radi odvlačenja pažnje kao i postavljanje cigara na putanju stražara koje oni vrlo rado uzimaju pri tom prestajući da paze na okolinu. Špijun sada može sakrivati i nositi leševe a po želji može se preoblačiti u više različitih uniformi (svaka uniforma ima prednosti i mane). Svi likovi sada imaju mogućnost onesvešćivanja neprijatelja, koga kasnije možete vezati, uzeti mu uniformu a onda po želji maltretirati. Opcija koja je nova, pomalo nejasna i nelogična je sledeća : vezanog neprijatelja možete koristiti kao neku vrstu taoca koji se pokorava vašim komandama dok je u vidokrugu. Možete ga koristiti za odvlačenje pažnje stražara ali pazite u trenutku kada ga ispustite iz vida momentalno daje uzbunu i počinje da puca po vama. Vozač je pored automata dobio i pušku koja deluje slično kao i snajperska, ima više metaka ali manji domet. Sređene su i pojedine nelogičnosti prisutne u prvom delu. Sada špijun zajedno sa uniformom uzima i pušku zarobljenog vojnika a ukoliko u uniformi običnog vojnika pokuša da zbuni oficira ovaj će hladno produžiti da patrolira ili se čak izvikati na vašeg špijuna. Prisutni su i SS oficiri koje baš nikako nećete moći da zbunite osim dobro naciljanim metkom. Same misije su jako teške i dugačke pa je i na najlakšem nivou potrebno dosta vremena za prelaženje cele kampanje. Same mape su dosta velike i komplikovane sa jako teškim i dobro čuvanim terenima, a pritom su veoma zanimljive i raznolike. Jedna od misija je

smeštena i u Beograd i to u Zoo-vrt gde se pored vojnika morate čuvati i gladnih lavova i nojeva?. Al neprijateljskih patrola je poboljšan tako da ako vas primete pretražiće čitav region penjući se uz stepenice i ulazeći u kuće.

Jedni od najnezgodnijih neprijatelja su i tenkovi koji će u slučaju da vas primete da utrčavate u zgradu jednostavno oduvati i kuću i vas. Programeri su očito želeli da smanje nivo surovosti mogućnošću zarobljavanja neprijatelja ali samim tim su omogućili nove komične scene.

Ukoliko patrola naiđe na razodevenog i vezanog vojnika jedno vreme će proveravati ko i šta je on. Ukoliko imate vremena možete zarobljenike namestiti oko eksploziva, postaviti ih ispred

zarobljenog mitraljeza (i održati im predavanje o Ženevskoj konvenciji) ili ukoliko ste pripadnik pokreta za zaštitu životinja nahraniti njima gladne lavove. Grafika je poboljšana, lepa i precizna a rezolucija duplirana (kao i hardverski zahtevi).

Zvuk je odličan, svi komentari stražara na nemačkom kao i mnoštvo ostalih zvukova koji poboljšavaju atmosferu (mucanje stražara pri koketiranju sa vašom špijunkom). Propratni ton igri daje borbena muzika koja je dobro urađena ali ubrzo dosadi. Ubačena je i mogućnost multiplejer igranja pri čemu svaki od igrača vodi izabranog komandosa. Ova varijanta igre u kojoj je od presudnog značaja precizan tajming i usaglašenost akcija daje novi nivo zabave pa ukoliko imate mogućnosti obavezno probajte. S obzirom na veliku težinu igre dajemo jedan trik koji može biti od velike pomoći. U meniju uključite opciju da se vaši vojnici zaustave na uzvik stražara. Kada ih stražar primeti pozvaće pomoć ali najčešće neće pucati već vas samo držati na nišanu kao i ostali vojnici koji pristignu. Dok oni netremice posmatraju vašeg komandosa (ukoliko ga pomerite izrešetaće ga) prišunjajte se sa drugim i tiho likvidirajte jednog po jednog stražara. Ukoliko u misiji imate snajperistu gledajte da sačuvate makar jedan metak do kraja misije jer vam može biti neophodan. Za sve kojima je Commandos 1/2 dirty dozen bio lak ovaj paket misija biće pravi izazov.

IgroMe®

Grafika	90%
Zvuk	80%
Muzika	75%
Igrivost	85%
Atmosfera	90%
+	85%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: **24 MB RAM, Pentium 166 MHz, SVGA karta, 225 MB HD**

OPTIMALNA KONFIGURACIJA:64 **MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta**

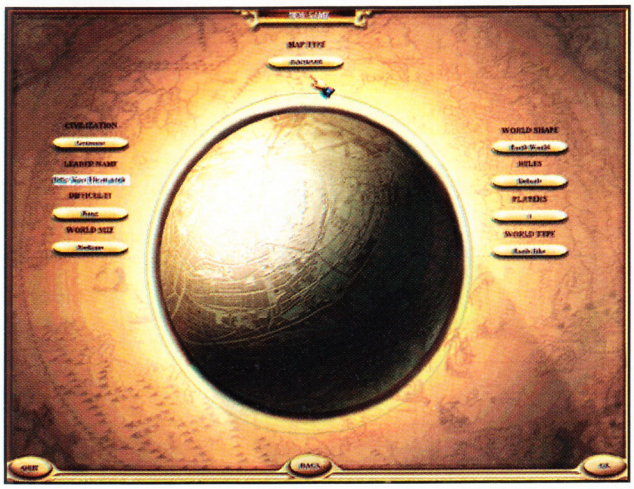
Real-time strategija

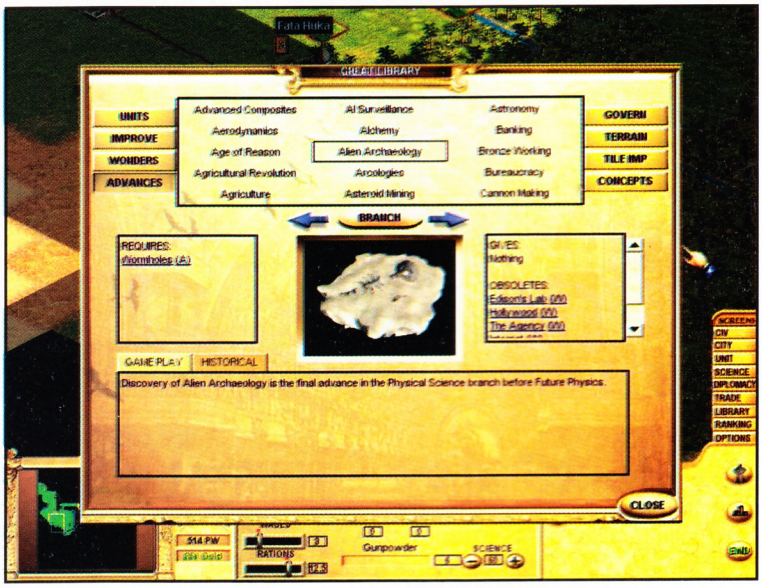
+ Dodatne mogućnosti

– Težina

Civilization: Call to Power

Najveći projekat u istoriji Activision-a - Call to Power, nezvanični treći nastavak jedne od najboljih igara svih vremena Civilisation-a (ko ne misli tako, greši, ma koliko se trudio da budem objektivan), stigao je do nas i uključio se u veliku civilizacijsku trku.



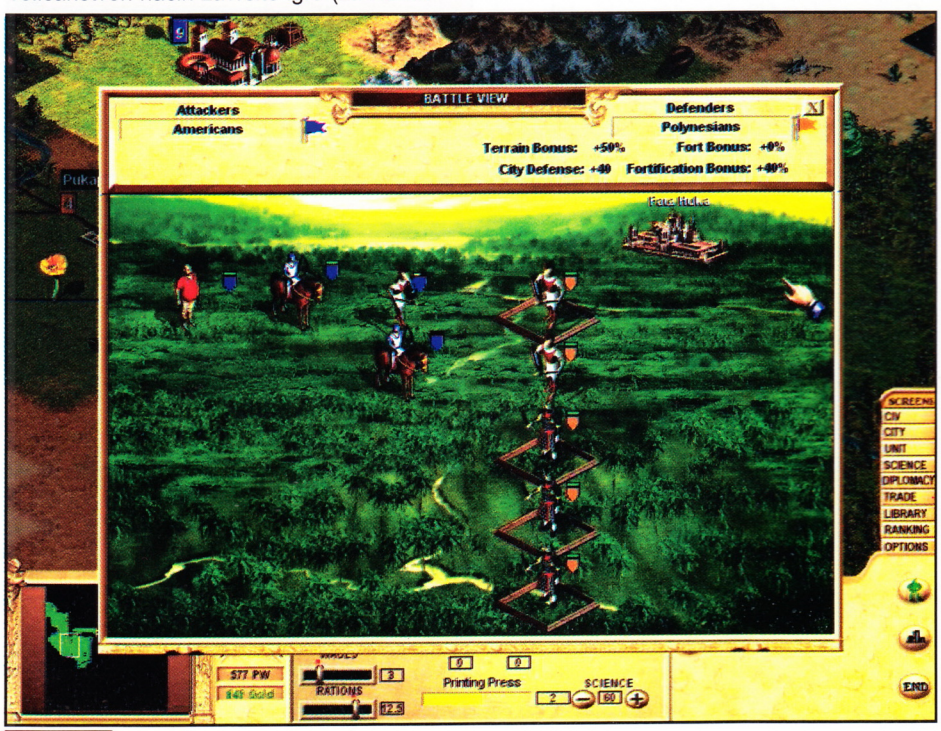


Procedura instaliranja je veoma jednostavna - nema je. U pitanju je CD-rip pa je igru dovoljno prekopirati na hard disk. Rip-ovanjem smo doduše ostali bez animacija i muzike, ali to se da preživeti.

Iako je koncept igranja uglavnom ostao isti, postoje razlike koje će namučiti i iskusne lisce Civ-a 2, pa je preporučljivo (ali baš preporučljivo) prvo odigrati Tutorial. Za one koji se nisu sreli do sada sa Civom, a i da istovremeno uočimo razlike i novosti koje je doneo Call to Power, podsetićemo se principa po kojima radi Civilisation.

Kao što je i logično, cilj je stvoriti najmoćniju civilizaciju na svetu, što ćete dokazati na jedan od tri načina: da sa svojom civilizacijom preživite do 3000. godine sa najvećim civilisation score-om (jadno), da pokorite sve ostale civilizacije (nije loše), ili da iz vanzemaljske DNK stvorite novi oblik života, prikažete ga svetu i na veličanstven način završite igru (za razliku od Civ-2 gde je bilo dovoljno poslati svemirski brod u kosmos). Da bi u tome uspeli, morate otkrivati nove tehnologije, što zavisi od stepena nauke u vašoj civilizaciji. Ali, na to ćete pričekati.

Igru započinjete sa Settlerom, jedinicom zaduženom samo! (razlika od Civ-a 2) za izgradnju gradova. Gradovi predstavljaju srce vaše civilizacije i osnov za njen dalji razvoj i napredak. Kada sagradite grad, kliknite desnim dugmetom miša na njega (prvo ga selektujte levim) i pojaviće vam se prozor u kome vidite grad sa njegovom okolinom. Svako polje oko grada služi za rad stanovnika, i u zavisnosti od vrste terena, stanovnici će proizvoditi različite resurse. Resursi su podeljeni na hranu, proizvodnju i novac. Hrana služi za razvijanje grada i dobijanje više stanovnika, koji se opet postavljaju na nova polja i prave još resursa. Proizvodnja služi za podizanje brojnih građevina i jedinica. Za razliku od Civ-a 2 postoji tzv. public works, opcija kojom se količina produkcije namenjena gradovima smanjuje, i prebacuje na produkciju namenjenu za izgradnju Tile Improvement-a (razne konstrukcije koje se podižu po mapi, van gradova) u šta spadaju: farme, rudnici, putevi, radari, sonari, podvodni tuneli, magnetne levitacione pruge itd. Novac služi za razne stvari a najveći deo budžeta treba odvojiti na otkrivanje novih tehnologija i nauka. Ono što vam ostane se troši na plate stanovništva, na kupovinu građevina (ako vam grad suviše sporo gradi, a nešto vam je hitno potrebno), na plaćanje akcija specijalnih jedinica (biće reči o tome)...



Klikom na grad otvaraju se sledeće opcije:

Labor: ova opcija služi za pretvaranje građana (oni koji rade po poljima oko grada) u zabavljače, radnike, trgovce ili naučnike. Pošto u svakom gradu dolazi do nezadovoljstva, potrebno je održavati visok moral i sreću u gradovima, a jedan način je i pretvaranje građana u zabavljače. Pretvaranje građana u radnike/ trgovce/ naučnike, povećava produkciju/ novac/nauku u dotičnom gradu. Napomena: ovo pretvaranje skida jednog građanina sa polja oko grada, pa se sa njega ne dobijaju resursi (ukoliko je grad veliki, građani koji ne mogu da stanu na polja oko grada se automatski pretvaraju u zabavljače, ali ih vi možete pretvoriti i u nešto drugo).

Max: ovom opcijom kompjuter postavlja građane tako da proizvode maksimalnu količinu hrane/ produkcije/ novca/ nauke/

sreće, što možete i sami uraditi već pomenutim raspoređivanjem građana po poljima oko grada ili njihovim pretvaranjem u, recimo ako želite sreću u gradu, zabavljače. Aktiviranjem ove opcije takođe možete videti trenutnu količinu hrane, nauke, produkcije, zatim sreću, količinu hrane koja odlazi na hranjenje građana kao i trenutni količinu uskladištene hrane. Ako vam građani jedu više hrane nego što proizvodite, može se desiti da uskladištena hrana ode u minus, kada gubite jednog građanina. Zanimljivu novinu predstavlja broj koji pokazuje za koliko krugova će se stvoriti u gradu novi građanin (to zavisi od količine uskladištene hrane).

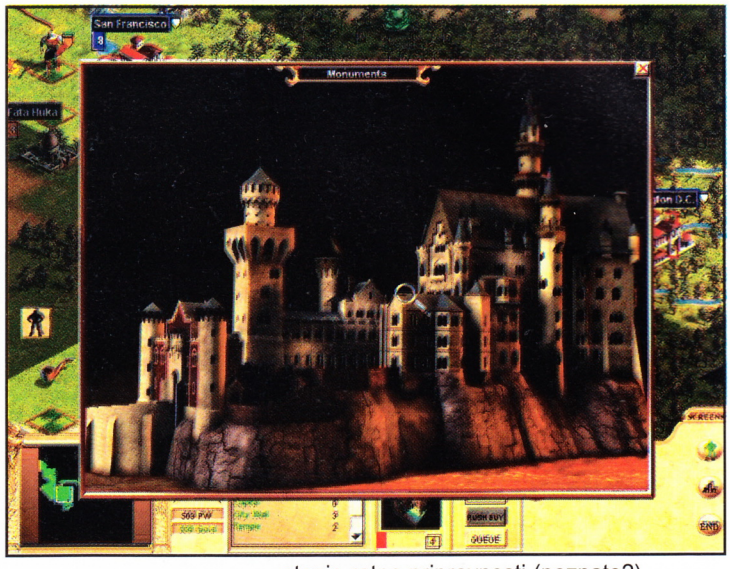
Production: Ovde podešavate izgradnju u selektovanom gradu. Kada izaberete građevinu ili jedinicu, potrebno je da prođe nekoliko krugova (u zavisnosti od produkcije u gradu) dok se ne izgradi. Novost je da u tzv. Building Queue-u možete ubaciti nekoliko građevina/jedinica tako da se automatski po završavanju izgradnje jedne građevine/jedinice prelazi na sledeću.

City: pregled gradskog stanja. Npr. kolika je sreća (ili nesreća) u gradu i zbog čega, kolika je zagađenost i zbog čega, kolika je trgovina (reći ćemo nešto o ovome) i zbog čega, i koliki je kriminal i (nije zbog čega) količina novca, produkcije, i hrane izgubljena zbog njega.

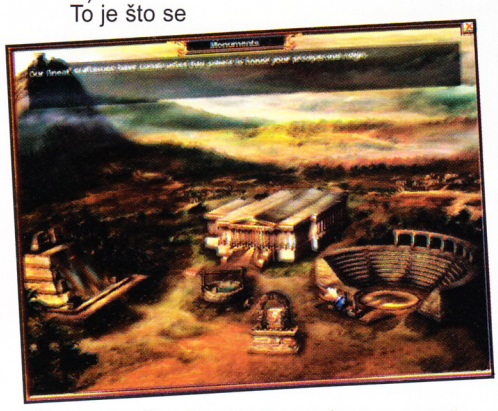
Units: Aktiviranje jedinica u gradu.

Postoji još jedna opcija vezana, ne za selektovani grad, već za celu vašu civilizaciju, a to je opcija civ, u kojoj se vrši nekoliko stvari:

- Određuje se količina produkcije koja će se pretvoriti u Public Works. Ovo se odnosi na celu civilizaciju, što znači da će se za određeni procenat u svakom gradu smanjiti produkcija u korist public works-a.
- Određuje se količina novca koja će se odvojiti za nauku. Što više nauke, to dobijate manje novca u sledećem krugu (ili čak gubite).
- Ukupna sreća u civilizaciji. Ona je povezana sa srećom u gradovima, i što je veća ukupna sreća (evo i rime) to će se u gradovima poboljšati stanje po tom pitanju. Nju povećavate ili smanjujete manipulisanjem sa tri skale: workday (radni dan), wages (plate) i rations (porcije hrane). Workday služi za promenu ukupne produkcije (radnog dana) što izaziva promenu zadovoljstva u civilizaciji (veća produkcija veće nezadovoljstvo). Wages služi za podešavanje plate: veća plata za stanovništvo, manje para za vas, veće zadovoljstvo u civilizaciji. Rations (hrana), više hrane veće zadovoljstvo (u normalnim uslovima jedan građanin jede jednu hranu, a rob polovinu hrane).



To je što se



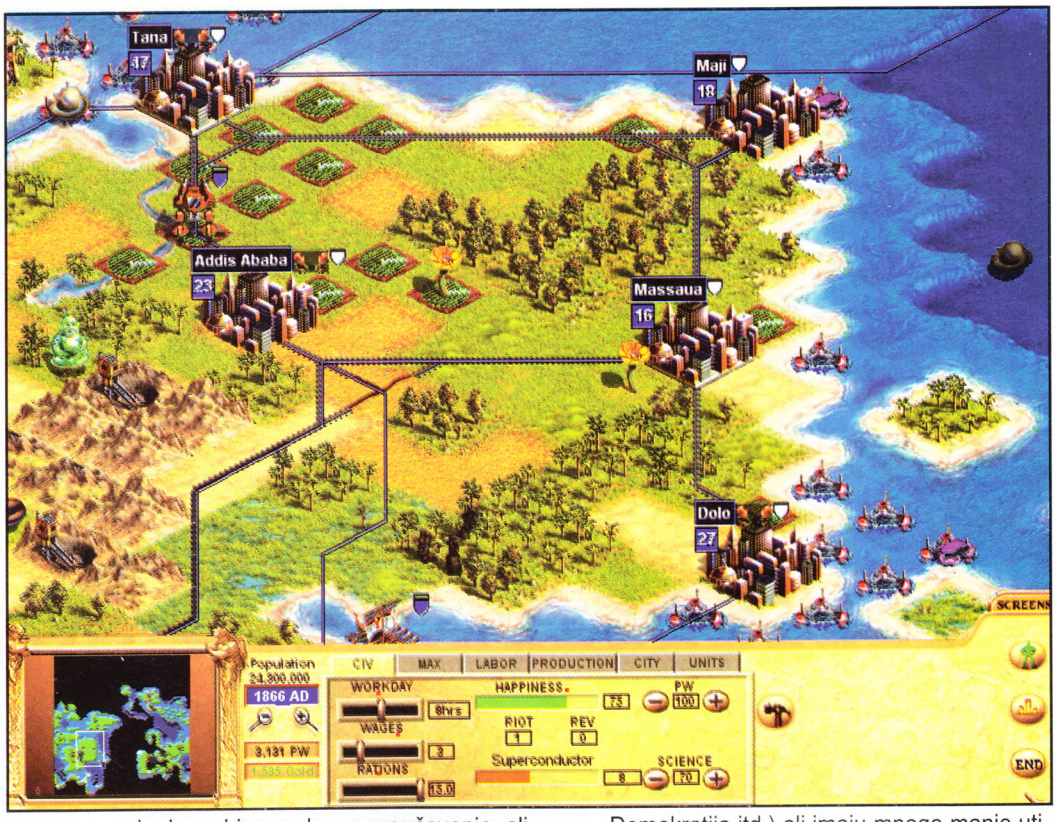
tiče opcija. Sa desne strane ekrana postoji screen menu: oni su analogni advisorima u Civ-u 2 i služe za nadgledanje cele civilizacije, na čemu se nećemo zadržavati jer je sve jasno osim trade screena. (Jedna novina u unit screenu: postoji opcija za pripravnost vojske - ako vojsku stavite u stanje ratne pripravnosti (poznato?) jedinice će imati više energije ali time smanjujete produkciju i obrnuto). Trade screen služi za podešavanje trgovačkih puteva (trade route) između gradova. Da bi stvorili Trade Route potreban vam je karavan, koji se ne kreće po mapi za razliku od Civ-a 2, već se sa njim manipuliše u ovom (trade) screenu. Kada ste izgradili karavan, podesite koja dobra će se prevoziti i iz kog u koji grad. Ako se u neki grad već dovozi jedno dobro, nad njim se stvara monopol, i svaki novi Trade Route sa istim dobrom u tom gradu će donositi dodatan prihod :).

Ovo bi bila dovoljna osnova za početak igranja, a nejasne stvari će se same postepeno otkrivati. Međutim, oni koji su već igrali Civ 2, pitaju se - a šta ima novo? Mnooogo toga.

Kao prvo, možemo pomenuti, ne posebno, ali ipak lepšu grafiku. Dodate su i animacije jedinica, koje se konačno kreću po poljima (ali je to poželjno isključiti jer posle izvesnog vremena samo otežava igranje), kao i nekih objekata na mapi (dobara za trgovinu). Jedinice odgovaraju kada su selektovane, kao u real-time strategijama. Upravo je kod jedinica načinjena značajna razlika - moguće je spojiti više jedinica čime stvarate armiju. Kada se sukobe jedinice/armije pogled se menja (!), i podseća na onaj iz Heroes of M&M 3. Doduše, borba je automatska, ali ovo ipak predstavlja prijatno iznenađenje i lepo je urađeno.

Jedinice, kao i građevine su skoro kompletno redizajnirane. Pored standardnih građevina kao što su hram, akvadukt, fabrika, aerodrom i sl. mogu se izgraditi i vodenice, štamparije, bolnice, bioskopi, apoteke itd. Što se tiče jedinica, pored warriora, musketara, riflemana, tenka i drugih, ovde su još fašisti, samuraji, nevidljive podmornice... Ali, za ovaj period igre, u kom se Civilisation 2 završava, može se reći da predstavlja tek početak u Call to Power-u. Tek sada se otkrivaju mnogobrojne nove građevine i jedinice, kao i svetska čuda. Tako ćete uz pomoć SeaSettlera, praviti podvodne gradove, a uz pomoć SpaceSettlera i orbitalne gradove u svemiru. Da, dobro ste čuli, postoji čak svemirski pogled (space view) po kome se jedinice kreću kao i po normalnom zemaljskom pogledu. Tako uz pomoć svemirskog bombardera uništavate bespomoćne jedinice na zemlji. A ako i neprijatelji ovladaju

svemirskom tehnologijom, napravite par razarača (star destroyer-a ?) i pokažite im ko je napredniji. Tu je i veći broj specijalnih jedinica (kao što su to bili diplomate i špijuni) npr. Slaver - otima ljude iz neprijateljskih gradova i pretvara ih u robove u vašim. Abalitionist - jedinica koja oslobađa robove iz neprijateljskih gradova i pretvara ih u građane u vašim gradovima. Takođe mogu i izazvati ustanak robova u nekom gradu prilikom čega se on odvaja od matične civilizacije i osniva sopstvenu! Televangelists - tipovi koji uz pomoć televizije šire glasine i izazivaju nezadovoljstvo građana, kradu novac i sl. (ko je rekao CNN?). CyberNinja - špijun budućnosti, krade tehnologije, postavlja nuklearne bombe, izaziva pobune, sve to sa visokim procentom uspešnosti. Infectors - šire zarazu po gradu, i svaki grad koji je u trgovačkim odnosima sa njim ima šanse da se zagadi. Od građevina tu su ForceShieldovi (zaštitni štit oko grada), RailGun, pardon, RailLauncher-i, koji ispaljuju jedinice u orbitu, mašine za kontrolu umova, kompjuterski centri itd.



Zanimljiva su i svetska čuda - Park sa Dinosaurusima koji kao turistička atrakcija značajno povećava trgovinu, Holivud - uzima po 2 zlatnika od svakog neprijateljskog grada koji poseduje televiziju, Internet - dobijate nauke koje imaju druge civilizacije, The Eden Project - uništava tri najzagađenija grada na svetu (jako korisno, ali i opasno)... Oduševljeni ste? Polako...

I pored svega, ovu igru karakterišu neki krupni nedostaci. Neshvatljivo je zašto se posle izgradnje neke građevine ne dobija informacija i šta je izgrađeno, što kad imate veliki broj gradova predstavlja ogroman problem. Takođe, kada se otkrije nova nauka, ne piše i šta se njom dobija (tj. piše kada se bira nauka za proučavanje, ali mnogo je potrebnije da to piše kada se ona i otkrije).

Loše je i centriranje ekrana, pa često nećete videti ko se sa kim bori, a neretko će vam se pojaviti neki prozor preko ekrana (kao kad otkrijete novu nauku), koji vam zaklanja pogled na teren, čime propuštate većinu, često značajnih (po Marfijevom zakonu) zbivanja. Već opisani interfejs je jako nepraktičan, jer ne možete u jednoj opciji videti sve što vas zanima, već morate čeprkati po njima, što intenzivno nervira (u Civ-u 2 je sve bilo mnogo preglednije). Tu su i sitnice tipa - igra je mnogo spora i nekako zamara za razliku od Civ-a 2, a i ne možete sami davati imena svojim gradovima. Državnih uređenja ima više (Tiranija, Virtuelna Demokratija itd.) ali imaju mnogo manje uticaja.

Ipak, sve u svemu, zbog svoje kompleksnosti i nekih do sada neviđenih novina, i pored većih nedostataka (možda se oni srede u najavljenom patch-u), Call to Power ima pretenzije i da premaši Civilisation 2.

Naše lično mišljenje je da bi se to i moglo ostvariti kada bi upravljački interfejs (raspored opcija i preglednost koja su krasila Civ2) ostao nepromenjen. Ovako, ništa nećemo tvrditi, a vreme će pokazati.

IgroMe®

Grafika	70%
Zvuk	
Muzika	72%
Igrivost	64%
Atmosfera	85%
+	75%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 16 MB RAM, Pentium 133 MHz, SVGA karta, 300 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 200 MHz, 4MB 3-D karta

Simulacija stvaranja

\+ Neočekivano mnogo novina

\- Upravljački interfejs. Zamara.

South Park

IgroMe®

Grafika	60%
Zvuk	70%
Muzika	50%
Igrivost	80%
Atmosfera	83%
+	71%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: **16 MB RAM, Pentium 133 MHz, SVGA karta**

OPTIMALNA KONFIGURACIJA:32 **MB RAM, Pentium 200MMX MHz, 4MB 3-D karta**

Parodija na Quake

+ Zanimljivi komentari

− Dosta toga, pročitajte tekst

Evo prave igre za tople letnje dane. Posle vratolomija sa snowboard-om na red je došao i najpopularniji zimski sport-grudvanje. Pošto su South Park pravili programeri iz zemalja koje su poznate po humanosti, u šta se možemo i sami uveriti ovih dana (april/maj 1999. godine), ni u ovoj igri nije zaobiđeno ubijanje. Srećom, pošto je igra namenjena mlađim igračima ne ubijate ljude već razne živuljke, pre svega ćurke. Bilo bi lepo kad bi mogli i da ih pojedete (i to reš pečene) kada se umorite od igranja, ali od tog posla nema ništa.

Igra je među članovima redakcije izazvala različite komentare, od podrugljivih do pobiranja simpatija onih koji nikad ne odrastaju. Već na prvi pogled se vidi da autori nisu računali da će igrače privući tehničkim kvalitetima. Grafika je, iako sa 3D akceleracijom, loša. Likovi se sastoje od malog broja poligona, teksture su sa vrlo malo detalja i ponavljaju se. Iako je prilikom izrade korišćen engine igre Turok, to se ne može primetiti. Iskorišćenje mogućnosti ovog engine-a je vrlo malo. Sama igra liči na crtani film, što je i logično jer je rađena po uzoru na istoimeni crtani film koji se prikazuje u americi. Priča se vrti oko neobjašnjivih pojava koje su povezane sa padom komete na Zemlju.

Zvučni efekti nisu tako loši ali su malobrojni pa će vam brzo dosaditi. Ipak, u početku će vas nasmejati bojni pokliči tipa: Umri zla ćurko, glupa kravo (nisu vam samo ćurke protivnici) itd. Muzika kao da je preuzeta iz nekog filma u kome se dečja družina nekim poslom razleti na sve strane. Brza je i blago haotična.

Na početku birate jedan od 4 ponuđena lika koji i sami liče na šarene grudve, ali na početku nivoa možete pokupiti još tri klinca (tako što prođete kroz njih) i tako formirate družinu huligana. Broj likova u grupi utiče na broj oružja koje možete posedovati u jednom trenutku, pa su vam sva pomagala dostupna tek ako vam je družina kompletna. Programeri su pustili mašti na volju prilikom izrade oružja. U stvari, pre će biti da su uleteli u dečju sobu i pokupili par igračaka dodavši im ubojite karakteristike. Osnovno oružje vam je grudva i njena efikasnija ali i mnogo sporija varijanta koja se ispaljuje pritiskom na desni taster miša (tasteri po default-u). Sva oružja imaju dve varijante od kojih jedna puca brže a druga ima smrtonosniji efekat na okolinu. Tokom igre možete pokupiti loptu koja se posle pogotka odbija od protivnika pa je, ukoliko ste brzi, možete uzeti i ponovo upotrebite. Tu su i strele sa vakuumskim hvataljkama i pištolj sa plastičnim mecima. Opaka oružja, nama šta. Opšte ludilo nastaje kada se naoružate kokoškom koja izbacuje jaje kada je stisnete ili pokupite bacač krava. Pored oružja možete pokupiti i dodatnu energiju koja je obično postavljena na lako uočljiva mesta. Koliko daleko je na zapadu otišla tehnologija izrade oružja govori i podatak da ste u ovoj igri opremljeni i radarom za otkrivanje životinja u okolini (kako neprijateljskih tako i onih miroljubivih). Prgave živuljke su obeležene žutom bojom.

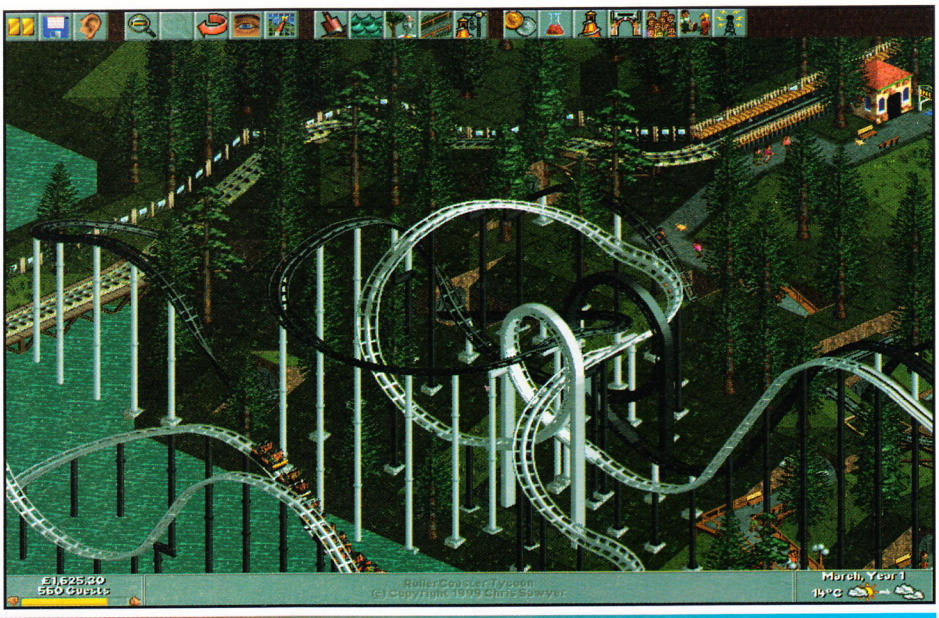
Akcenat u igri je bačen na parodiju, zafrkanciju i dobro raspoloženje. U skladu sa time igra je relativno laka i puna zabavnih detalja pa će prijati onima koji se ne udubljuju u analize svake sitnice već žele da prekrate vreme i da se pri tome ne zamore previše. Ako ste se prepoznali u navedenom izvadite iz ormarića šal, kapu i rukavice i raspalite.

CAKE I TRIKOVI

U toku igre pritisni esc i idi u Options. Potom, u donjem levom uglu otkucaj neki od sledećih čitova da bi ih aktivirao:

- ***EGOTRIP - neprijatelji imaju velike glave***
- ***BEEFCAKE - nevidljivost***
- ***SWEET - neograničeno municije***
- ***FRAMERATE - ko što mu ime kaže***

Sa sumnjičavim izrazom lica sam pokrenuo najnoviju upravljačku simulaciju, koja u imenu sadrži Tycoon, što znači da je Microprose umešan u čitavu priču, ali tu je i vrlo dobri Hasbro Interactive, koji u poslednje vreme sve više sarađuje sa Microprose-om (Falcon 4.0). Bez ikakve animacije se pojavio naslovni ekran sa menijem, i onaj izraz na mom licu postao je još sumnjičaviji. Najzad sam izabrao jedan od ponuđenih 5 scenarija (koliko ih imate u početku), i pojavio se teren, izuzetno zgodan za postavljanje jednog lepog luna-parka, koji će deci iz komšiluka isprazniti kasice prasice, a njihovim roditeljima zadati poprilične finansijske tegobe. Dakle, ovaj naslov je nešto kao Sim-park, i cilj je izgraditi dovoljno dobar i kompleksan zabavni park (u kome će roleri biti najveća atrakcija) kako bi se dostigli uslovi datog scenarija -



Roller Coaster Tycoon

finansijski nivo, broj posetilaca, rejting parka i tako dalje.

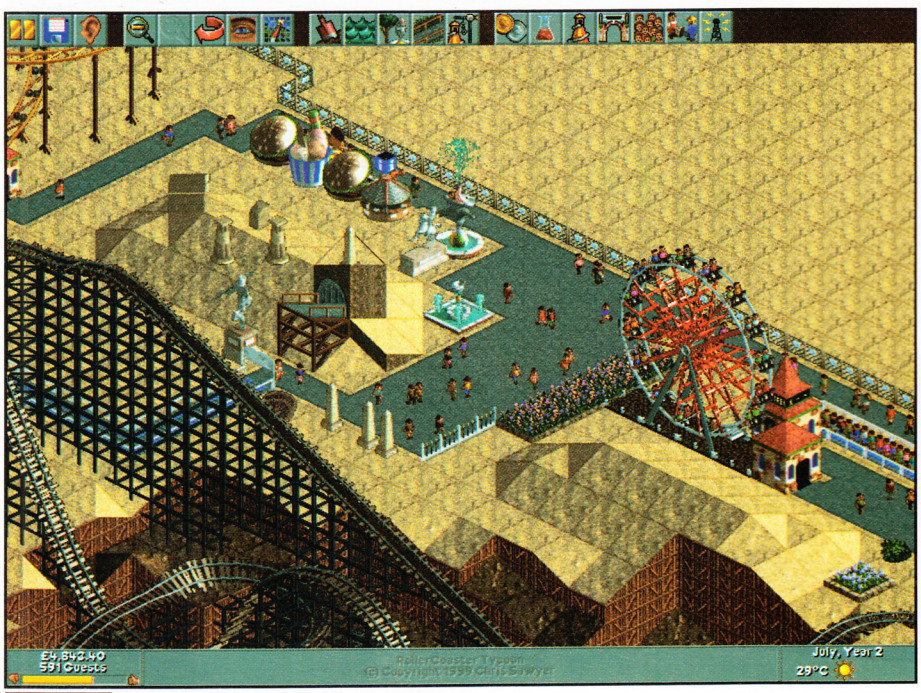
Kako sam u početnoj fazi preturao po menijima, rekao sam: Pa ovo i nije tako loše! Nakon nekog vremena, kada sam ispostavljao neke od početnih atrakcija, kao što je kuća strave, poligon za vožnju mini-automobila, a i poneki kiosk za hamburger i koka-kolu, i kada je moj park lepo zabavljao lokalnu dečicu, rekao sam: Pa ovo stvarno nije loše! Nakon nekoliko sati, kada su se zelene novčanice prosto množile, kada sam podobijao sve moguće nagrade, kao što su one za najbolji park, najčistiji park, i najbezbedniji (ovde su se jako prevarili), nisam ni imao potrebe da bilo šta govorim, jer je urlik pomahnitale dece, koja su se upravo spuštala vozićem niz stazu koju sam ja konstruisao, govorio sam za sebe.

Igrački interfejs je prilično uredan. Obavezno pogledajte na početku i Tutorial, jer je zaista koristan. Ovo ne govorim čisto reda radi, već zato što je on originalno rešen, i u stvari predstavlja animaciju koja prikazuje kako treba igrati, i upoznaje vas sa neophodnim funkcijama.

Grafika je jasna, precizna i detaljna, iako je stil i kvalitet crteža prosečan. Rezolucija se može dići i do 1024*768. Ono što bitno upotpunjuje izgled na ekranu su odlične male animacije, koje prate veliki spektar akcija koje vaši gosti, kao i osoblje obavlja.

Lepo ćete uočavati vaše goste kako npr. čekaju u redu za kartu, a onda prolaze i sedaju u vagone, kako stoje ispred trafike, a onda dobijaju kokice, kako sede na klupi i razmatraju mapu parka, ili kako vaši čistači sklanjaju smeće sa ulica, kako se čuvari parka lagano šetaju i osmatraju situaciju, i kako vaši zabavljači (obučeni u kostim tigra, klovna ili slona) nastoje da dodatno oraspolože decu.

Što se tiče terena gde ćete graditi svoj park, tu postoje različite oblasti. Tako će vas neki scenario baciti usred pustinje gde morate izgraditi razvijen park, ili usred šume, gde će seča drveća biti



IgroMe®

Grafika	80%
Zvuk	85%
Muzika	30%
Igrivost	87%
Atmosfera	89%
+	77%

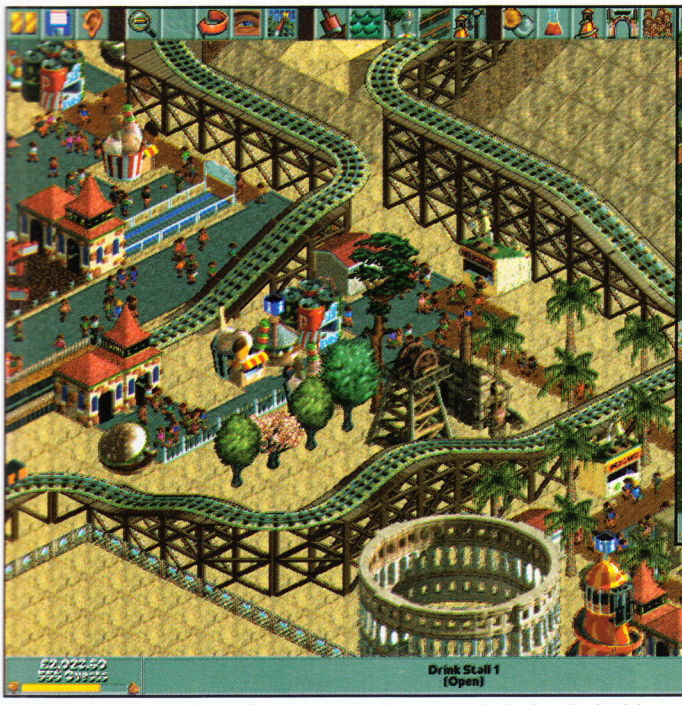
MINIMALNA KONFIGURACIJA: 16 MB RAM, Pentium 190 MHz, SVGA karta, 50 MB HD

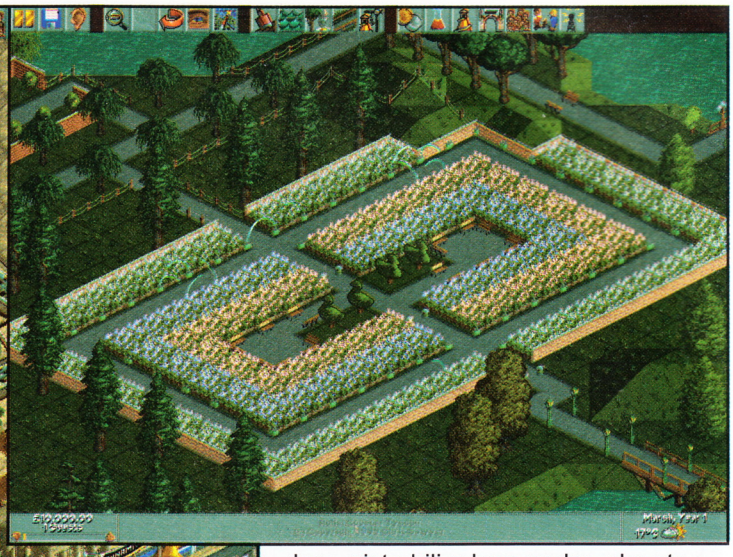
OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 200 MHz, 4MB 3-D karta

Upravljačka simulacija

\+ Pregršt informacija, detaljne animacije

\- muzika, pojedine nedorađenosti





itekako aktivna. Neki će vas staviti tačno pored velikog grada, a posebno je zanimljiv onaj na obali, gde možete izgraditi fantastičan luna-park na vodi.

Muzike gotovo i da nema, osim u glavnom meniju, kao i u vidu nekoliko wav-ova koji se javljaju na glavnoj mapi, a koji su u stvari vezani za određeni objekat. To bi ujedno bila i najveća zamerka ovoj sjajnoj igri (zato je i ukupna ocena nešto manja), uz napomenu da postoje sitnije nedorađenosti, a tu bih ubrojao trapav sistem kopanja i uzdizanja zemljišta, kao i konfuznu izgradnju sopstvene trake za voziće, brodove i čamce, tako da je jako teško napraviti istu, a da to izgleda i funkcioniše pravilno. Na sreću, imate već gotove modele.

Zvukovi su bogati i lepo ukomponovani. Čuće se razgovori gostiju, pištanje voza, zvuci raznih mašina u vašem parku, kao i ono vrištanje dece koje sam već spomenuo. Preporučujem da utišate zvučnike tada, kako komšije ne bi pomislile da se u vašoj kući nalazi bioskop za mališane, i da se upravo projektuje neki horor film.

Pred kraj, evo vam par korisnih saveta koji će pomoći početnicima:

Kada ispostavljate trafike za prodaju koka-kole i hamburgere, ne bi bilo loše i postaviti par WC-a, kako jadna dečica ne bi trčala kući. Najbolji način zarade je srazmerno povećanje cene ulaznice. Ne biste smeli ići više od 30$.

Bez mehaničara nećete uspeti. Gledajte da na svake 4 atrakcije imate po jednog radnika koji će stalno kontrolisati i popravljati mašine.

Klupe su odlična stvar, jer sem što na taj način može više ljudi da stane u park, one i povećavaju komfor, pa i sreću vaših gostiju.

Kada steknete kapital, pokrenite i marketinške kampanje za park, koje će vam doneti popularnost, pa i veći broj gostiju.

Nemojte se kolebati da otkupljujete još zemljišta, ako imate dovoljno para, i ako nemate dovoljan broj posetilaca za pobedu.

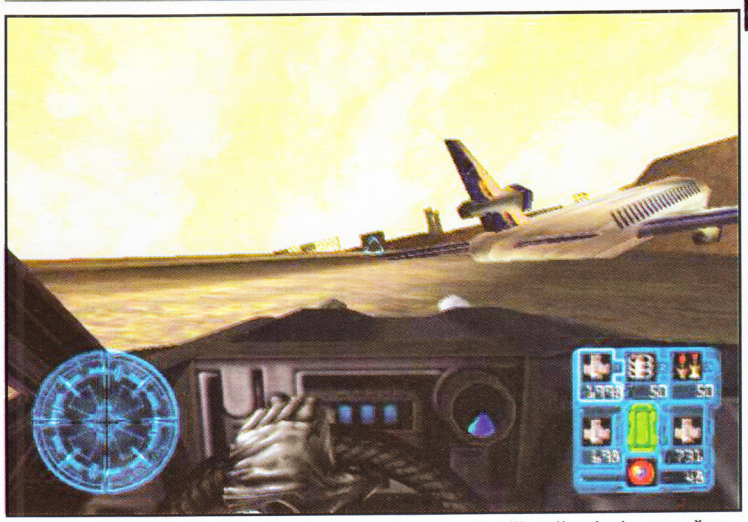
I šta da vam kažem na kraju? Ako dugo niste bili u luna parku, ako ste nostalgični, ako biste želeli barem još jednu vožnju vozićem kroz park, ili još jednu suludu vrtešku, ili možda jedan opasni ringišpil, pravac do Kalemegdana i obavite to. A ako vam se igra Roller Coaster Tycoon, svratite do obližnjeg CD kluba, i uzmite ga (ne CD klub, nego igricu:).

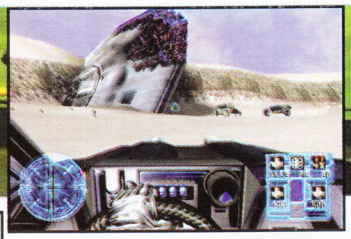
CAKE I TRIKOVI

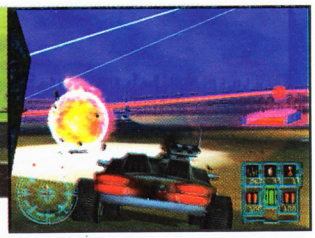
Ukucaj neko od sledećih kodova umesto imene posetioca

- ❑ **Katie Brayshaw - Više posetilaca**
- ❑ **Simon Foster - Zabavljači**
- ❑ **John Mace - Cene se dupliraju na toboganu**
- ❑ **Chris Sawyer - Photographer guest**
- ❑ **John Wardley - Posetioci imaju bolje mišljenje o parku**
- ❑ **Melanie Warn - Uvećava sreću posetilaca**
- ❑ **Pritisni F za finansije, a potom M + Enter i dobiceš 5,000 $. Ovo se može raditi samo jednom mesečno.**
- ❑ **Ako završiš sve nivoe dobiceš pristup Mega Parku.**

RedLine







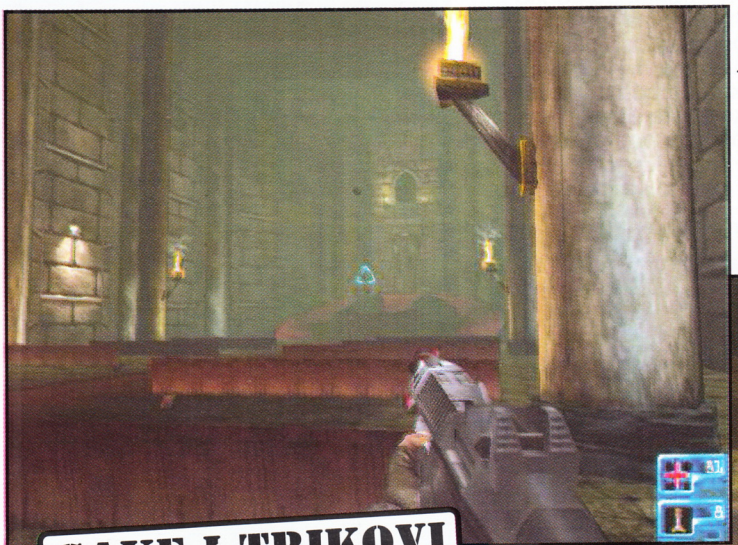
U proteklih nekoliko godina Accolade je svojim, većinom diskutabilnim naslovima, opasno ugrozio renome jedne velike firme. Zbog toga sam sa priličnom dozom neverice pokrenuo instalaciju, misleći da se radi o još jednoj teško svarljivoj simulaciji vožnje (verovatno i zbog imena igre koje preterano asocira na Redline Racer). Pogrešio sam u više stvari, i to fatalno.

Na razvoju igre nije radio Accolade (mada u kreditima postoje izvesne indikacije da je umešao prste) koji je distributer, već Beyond Games (nikad čuo), a igra se baš i ne može svrstati u vožnje. Tačnije, spada u red pucačina iz prvog lica, podžanr: Shogo-ačina. I što je najvažnije, jako je dobra.

Uvod je za jednu ovakvu igru neuobičajeno razvijen i (pre)dug, pa ćemo samo istaći da je u njemu od velikog značaja Nikola Tesla jer je otkrio rezonantnu frekvenciju Meseca, a ko je znatiželjan da sazna više, neka pročita Manual koji se dobija na CD-u (uvodna animacija skoro i da ne postoji).

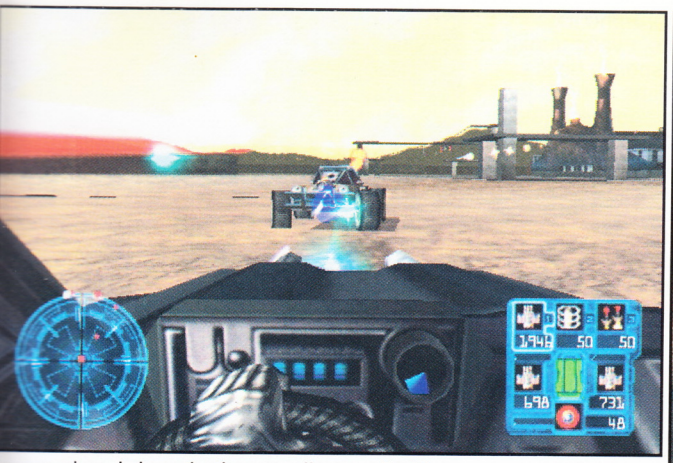
Uglavnom, krajnji rezultat je da su se na opustošenoj zemlji formirale razne bande koje se međusobno mrze, a svoj bes iskaljuju učešćem na BattleWheels turnirima, ali i raznim diverzantskim akcijama. Tu se vi uključujete, kao budući pripadnik jedne bande.

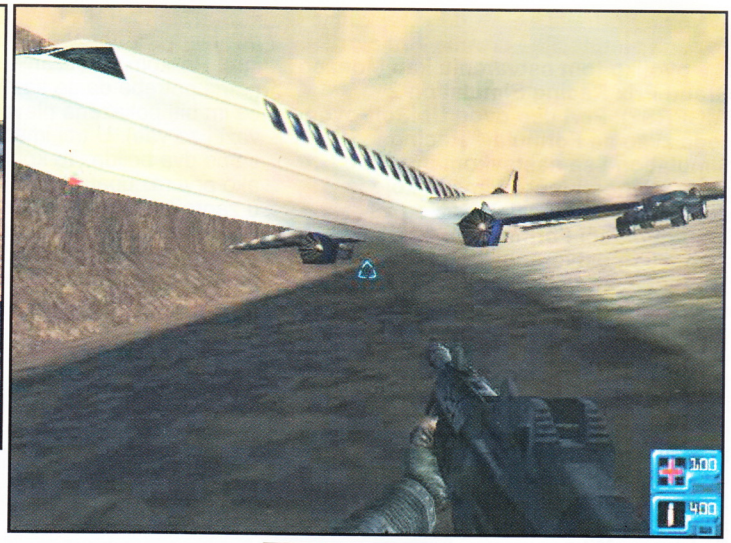
Redline je najsličniji Shogo-u, jer ćete često menjati način kretanja, s tim što ovde ulazite u oružjem nabildovane automobile. Što je najbitnije, oba moda su ujednačenog kvaliteta, sa podjednakom atmosferom: dok ste čovek, akcenat je bačen na skrivanje i lukavo eliminisanje protivnika (pogotovo snajperom), sa ponekim "logičkim" problemom u vidu pronalaženja poluge ili prekidača za otvaranje vrata. "Vozački" mod je priča za sebe. U njemu nije dovoljno samo jurišati na neprijatelja i besomučno pritiskati jadni taster za pucanje (u stvari, to je dovoljno da poginete), iz razloga što se vozila mogu okretati i za 180 stepeni, a neretko su opremljena bočnim oružjem (koja pucaju u stranu) kao i raznim minama i sl. Iz toga se vidi da se pre iskusnim



CAKE I TRIKOVI

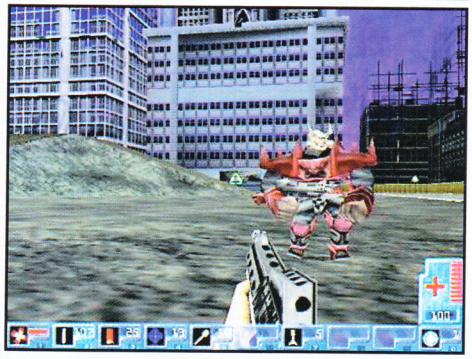
❑ U toku igre pritisnuti G+O+D a zatim:
IMMORTAL - God mode on.
MORTAL - God mode off.
RETICLE - Smart Reticle; postaje crven kada naiđe na metu.
CAMERA - pogled iz trećeg lica.
ALLAMMO - sva municija do maximuma kad ste pešadinac.
DMDAMAGE - duplo oštećivanje meta.
RADAR - Radar.
CW - Sva oružja za vozilo.
CA - Maximalna municija za vozilo.





manevrima i dovođenjem vozila u najbolji položaj u odnosu na suparničko može očekivati pobeda sa minimalnim oštećenjima (kao borbe starih jedrenjaka ?). Pohvalno je što se u ovom modu može menjati položaj kamere, tako da će svi zadovoljiti svoje ukuse, bilo da više vole pogled iz trećeg lica, bilo iza volana.

Misije su raznovrsne: od uništavanja energetskih sistema, do sprečavanja strelljanja vaših prijatelja. Nažalost, nema ih mnogo, ali pohvalno je da se neke odvijaju i pod otvorenim nebom. Oružje se deli na ono koje koristite kao čovek: rotirajuća testera kojom možete i da letite u nekim nivoima, zatim machinegun, shotgun, grenade launcher, EPM missile (jako korisno jer katapultira vozača iz automobila)..., i ono koje se nalazi na vozilima (ukupno 15-ak različitih vozila, sa različitim vrstama raketa, bombi, mitraljeza, nagaznih mina itd.). Zanimljivo je da se tokom igre pojavljuju razne mutirane bube, koje su verovatno zamišljene kao sredstvo za iživljavanje.



Komandi ima dosta, ali su lepo organizovane, i posebno se definišu za vozilo, a posebno za "pešački" mod. Preporuka je da se u vozilu krećete na tastaturi, a da nišanite mišem.

Grafika ne zaostaje za sličnim ostvarenjima, teksture su jako dobre i raznovrsne, pogotovo mnogobrojni izvori svetlosti koji će se ukrštati i davati izvanredne efekte. Muzika je nešto slabija strana igre, ali zadovoljava prosek (techno ili nešto slično). Zvuk je standardan i ispoljava se u vidu brujanja motora, eksplozija, rafala itd.

Jedna od mana koje smo primetili je nešto slabiji AI protivnika koji će obično krenuti pred nišan kada vas ugledaju, a ponekad neće krenuti uopšte. Kao ograničavajući faktor isprečila se prevelika hardverska zahtevnost, dok je nedostatak misija opravdan činjenicom da je ovo pretežno Multiplayer orijentisana igra (na žalost nismo isprobali), mada je i u single player-u prošla sve ispite.

IgroMe®

Grafika	83%
Zvuk	74%
Muzika	65%
Igrivost	78%
Atmosfera	80%
+	76%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 24 MB RAM, Pentium 200 MHz, SVGA karta, 300 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta

Pucačina

\+ Odličan klon Shogo-a sa puno misija

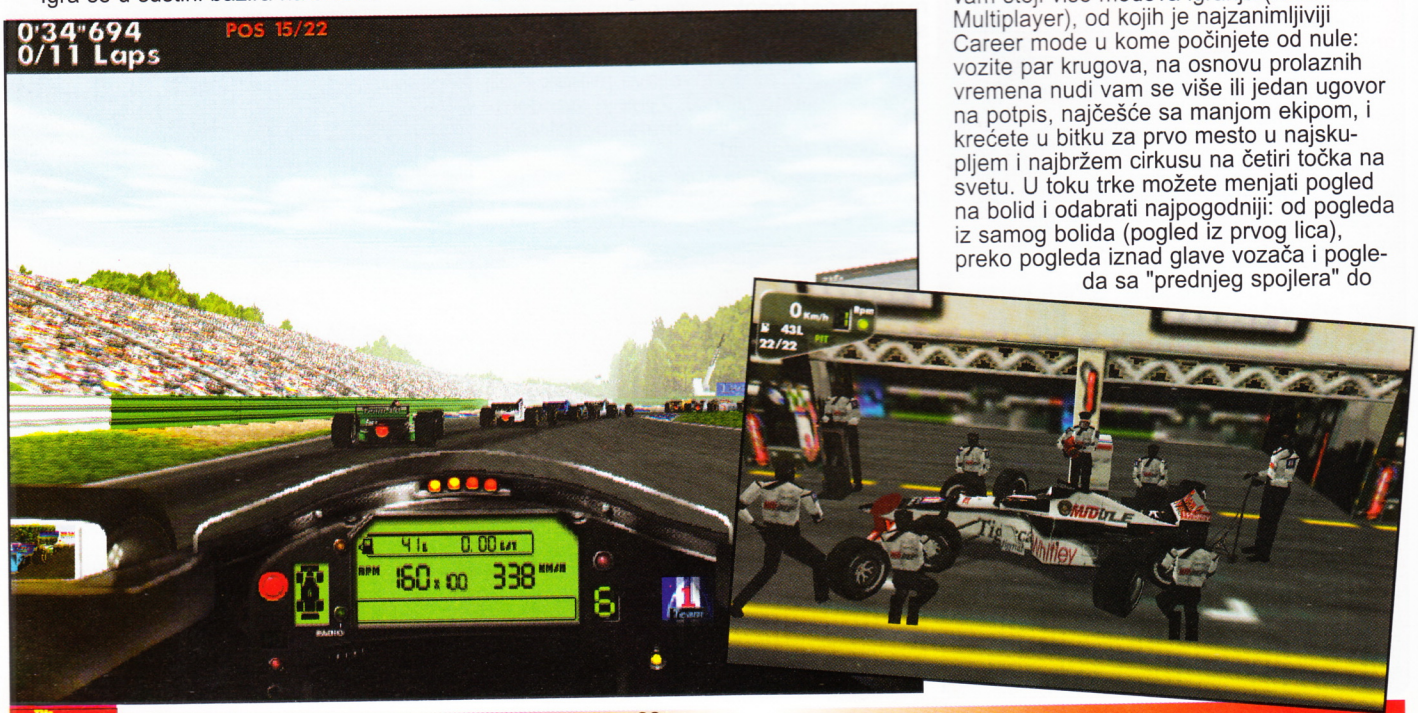
\- Prevelika HardWare-ska zahtevnost

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Posle Formula 1 Grand Prix-a 2, nijedna simulacija Formule 1 nije prišla ovoliko tom ostvarenju kao Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 (MGPRS2). Prvi deo ovog UbiSoft-ovog čeda zvao se Formula 1 Racing Simulation i sa nastavkom ima jako puno sličnosti (pored imena koje je debilno u oba slučaja). Razlog za izostanak reči Formula 1 u nazivu najnovijeg ostvarenja krije se u tome što ovo nije oficijelno podržana igra od strane FIA-e, što znači da imena vozača i timova nisu realna već izmišljena, s' napomenom da analogija sa realnim postoji ali nije uvek najočiglednija (Michael Schumacher je M. Schmidtke, Heinz-Harald Frentzen je H. H. Fieldmen, Mika Hakkinen je M. Howen, dok su verovali ili ne J. Antonin i D. Hughes Jean Alesi i Damon Hill, što se tiče vozača dok su imena timova data najinteligentnijim načinom: Team1, Team2 i td.). Na sreću imena timova i vozača mogu da se menjaju, dok je uz pomoć editora koji se mogu naći na Internetu moguće napraviti i sopstvene boje timova kao i izgled samog bolida.

Igra se u suštini bazira na sezoni Formule 1 iz 1997. godine. Puno toga učinjeno je na pravilima koja važe u toku igre. Prilikom prestizanja sporijih bolida nema potrebe da se sa njima ganjate jer će im biti pokazana plava zastavica (što važi i za vas). U trci imate na raspolaganju samo dva bolida. To konkretno znači da ako prvi razlupate u kvalifikacijama a drugi u zagrevanju nema nista od trke. U slučaju da krenete da vozite po stazi u suprotnom smeru u kvalifikacijama ćete biti kažnjeni crnom zastavicom, što znači da ćete u start-up poziciji biti poslednji, dok ako isto učinite u trci bićete kažnjeni sa 10 sekundi (bolje bilo da dodje do diskvalifikacije ali šta je tu je). Takođe, jedna od, za one koji su intenzivno igrali F1RS, novosti je i ta što se više ne čeka od 7 do 10 min. da dobijete rezultate trke iz koje ste ispali (svi oni koji znaju o čemu pričam pozdraviće ovakvu novost).

Meniji izgledaju skoro isto (neinventivno i dalje, ali obavezno prošetajte po njima, ima mnogo opcija koje možete da podešavate a koje utiču na brzinu same igre kao i na pravila koja važe u trci), ali rade brže, dok je na zvuku poraćeno i sada zvukovi motora zvuče prirodnije (mnogo više liči na zvuk koji se čuje sa kamere u kokpitu sa pravih prenosa) dok su ostali zvukovi mogli da budu i bolji i raznovrsniji. Na raspolaganju vam stoji više modova igranja (naravno i Multiplayer), od kojih je najzanimljiviji Career mode u kome počinjete od nule: vozite par krugova, na osnovu prolaznih vremena nudi vam se više ili jedan ugovor na potpis, najčešće sa manjom ekipom, i krećete u bitku za prvo mesto u najskupljem i najbržem cirkusu na četiri točka na svetu. U toku trke možete menjati pogled na bolid i odabrati najpogodniji: od pogleda iz samog bolida (pogled iz prvog lica), preko pogleda iznad glave vozača i pogleda sa "prednjeg spojlera" do



dalje "flat" tipa, tj. sadrže samo jednu ravan ili ako vam drago pretstavljaju texturu koja stoji pod određenim uglom u odnosu na samu stazu i stvara iluziju trodimenzionalnosti. Prava šteta kada je moglo mnogo više da se uradi po tom pitanju. Texture su ponekada jako loše uklopljene, sa malo detalja. I dalje "nekažnjeno" možete prolaziti kroz tipove koji mašu nekakvim raznobojm zastavicama pored staze!

pogleda na ceo bolid pri čemu sve pomalo liči na Need For Speed. Pre svake trke na raspolaganju vam je gomila opcija za podešavanje samog bolida, tako da ako mislite da znate sve o bolidima Formule 1 svratite povremeno u ovu sekciju i proverite vašu tvrdnju. Ukoliko uključite opciju za promenu vremena u toku trke obratite pažnju na optimalan izbor pneumatika (guma).

Sam engine MGP2 bazira se na engine-u iz prvog dela (F1RS) s' tim da je prerađen za novije grafičke akceleratore. Posledica toga je da njihove mogućnosti nisu do detalja iskorišćene. Objekti pored staze su i realnije.

Prava poslastica sa ljubitelje Formule 1, i za one koji bi želeli da saznaju kako izgleda voziti 355 Kmh.

simulacija Formule 1 za sada, pogotovu ako imate volan ili u najgorem slučaju analogni joystick. Ako igrate na tastaturi zapazićete jednu pojavu koja je meni lično zasmetala. Ako na kratko pritisnete i pustite, recimo, taster za skretanje u levo, bolid će se ponašati kao da ste volan povukli na levo a zatim pustili da se sam vrati u ravnotežan položaj. Posledica je da se bolid ponaša neprirodno, što ujedno pretstavlja i jedinu zamerku fizičkom modelu bolida. Sve ostalo je preneseno što je moglo

IgroMe®

65%
60%
0%
80%
90%

77%

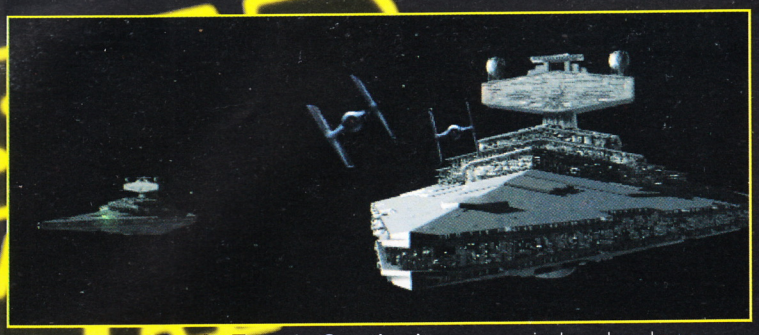
MINIMALNA KONFIGURACIJA: 24 MB RAM, Pentium 133 MHz, 3D akcelerator skoro obavezan, 100 MB HD

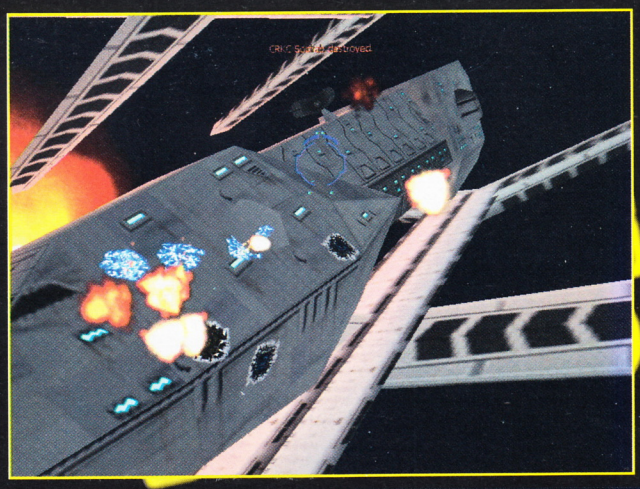
OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 200 MHz, 4MB 3-D karta

1

+ Puno novosti...

− ...ali i dalje izgleda skoro isto





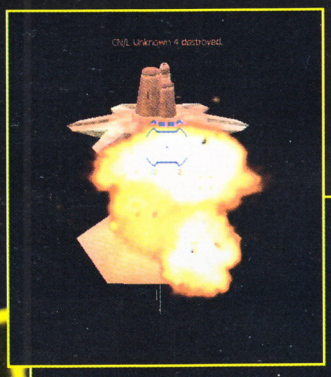
X-Wing Alliance

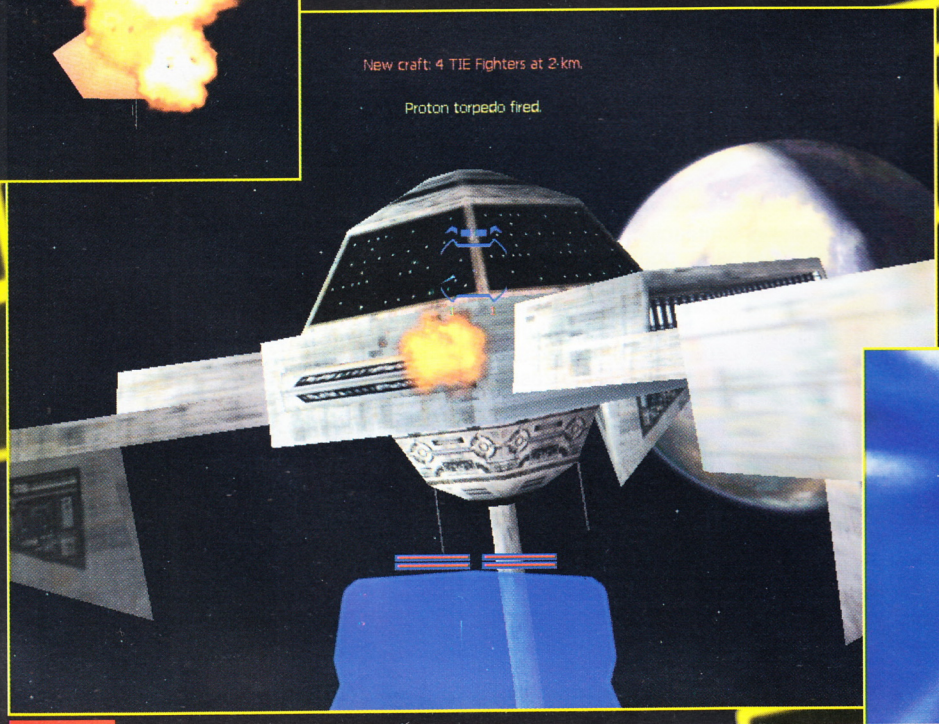
Nakon uništenja Zvezde Smrti od strane pobunjenika Imperija uzvraća udarac (dokle više Sile vam?) i uništava pobunjeničku bazu na ledenoj planeti Hot (toliko je hladna) itd. Za vreme ovog rata mnogi su bili prinuđeni da biraju stranu kojoj će se prikloniti. Među njima je i trgovačka porodica Azzameen. Vi kao najmlađi član porodice, koji je upravo dobio letačku dozvolu i započinje svoje trgovačke letove bivate uvučeni u rat između Imperije i pobunjenika...

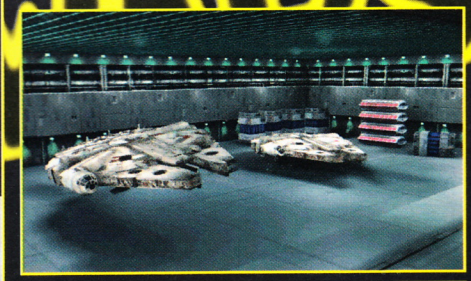
Kao što se iz uvoda vidi ovakav početak, najbolje arkadne simulacije u svemiru, doveo je do nekih koncepcijskih promena u igri tako da je odmah jasno da ovo nisu samo nove singl i MultiPlayer misije koje će koristiti 3D kartice, tj lepsu grafiku kao jedini adut.

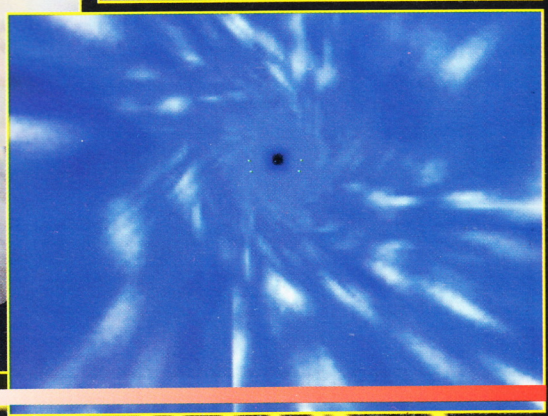
Glavni meni predstavlja kabina svemirskog broda sa kojeg polećete u misiju. U svojoj kabini možete pregledati trenutne statistike, dobijene medalje ili pročitati svoj E-Mail. E-Mail, koji dobijate od svojih poznanika, rođaka i ostalih personа povezuje događaje koji se dešavaju oko vas u celinu i pokušava da vas uvuče u priču u ovom, možda poslednjem, klasičnom nastavku X-Wing serijala igara. Posle nekoliko uspešno okončanih misija primetićete novosti u svojoj kabini: to su suveniri koje ćete sakupljati tokom igre, a koji nemaju nikakav veći značaj sem estetskog, tako da će vaša kabina izgledati lepše sto više misija prođete (čak i za one koji vole haos u sobi biće malo konfuzno ali ...).

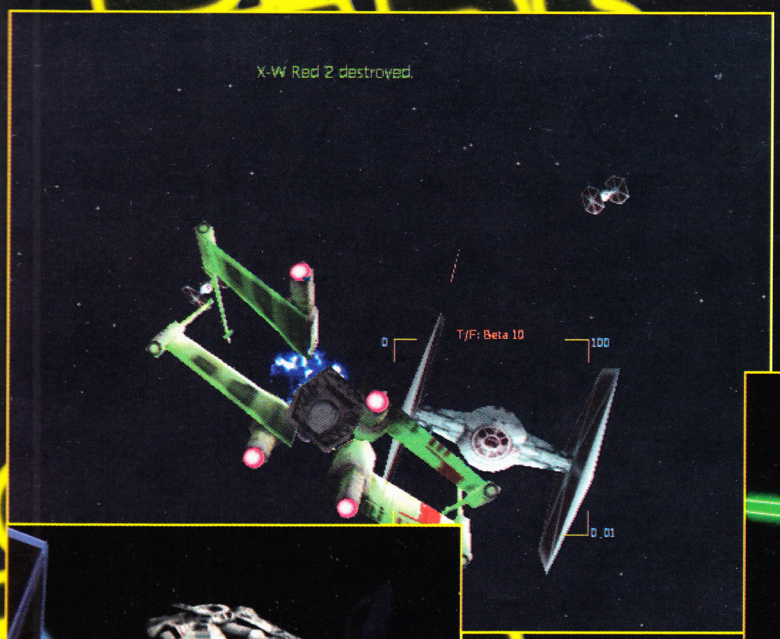
Igra je potpuno linearna i na tok događaja igrač ne može da utiče, što je šteta jer bi na taj način igra dobila i neke elemente RPG-a. Same misije, kojih ima 40, nisu previše teške ili nemoguće, čak i na najtežem nivou, osim par misija koje su od velikog značaja za vas ili vaše protivnike (u prevodu: ako misiju ne pređeš iz drugog puta, zamisli se, negde krupno grešiš Šinko). Misije se mogu sastojati iz nekoliko etapa tj nekoliko kvadranata do kojih dolećete ulaskom u HyperSpace. Za skakanje iz jednog sektora u drugi služe NavBoy-evi(?) kojima se mora prići blizu da bi se izveo prelazak. To čini misije kom-

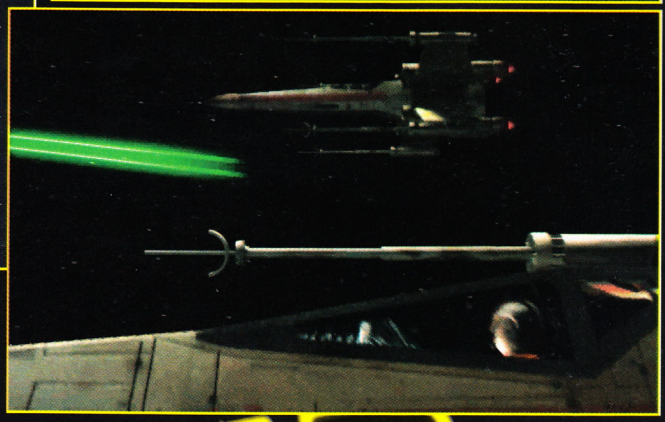






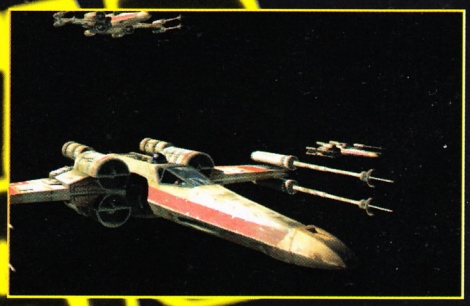






samo malo poboljšani u odnosu na prethodne delove (taman toliko da osetite žmarce kada vam Tie-fighter prozuji pored kokpita "vrišteći" iz sveg glasa - pod uslovom da "malkice" odvrnete zvučnike).

Komande na tastaturi su konfigurabilne (menjanje je "malo" naporno: izmeniti txt fajl Joystick.txt po nahođenju, a u njemu ujedno možete saznati sve komande) uglavnom su ostale iste uz par promena, a neke nove komande su dodate: sa "shift + p" se mogu pokupiti stacionarni objekti, a sa "shift + r" ostaviti ako je potrebno. Sada se mogu povezati laseri i jonski topovi da pucaju u isto vreme što je vrlo korisno pri napadu na veće ciljeve.

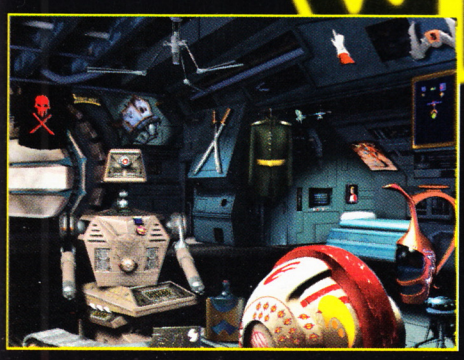


U eri multi-player igara ovo je igra koja je ipak pravljena za solo igru, mada i multiplayer nije zaboravljen. Multiplayer misije možete sami praviti biranjem učesnika u okršaju, broja brodova u svakoj grupi, koliko će novih talasa tih brodova dolaziti i njihove primarne i sekundarne ciljeve. Ne bi smetalo da je i kompliko-vanije, ali i ovako omogućava veliku zabavu pogotovu sa mogućnošću igranja u timu. Ovaj put multiplayer radi bez problema kao uostalom i cela igra. Momci iz Lucas Arts-a i Totally Games-a su posao odradili kako treba ovaj put.

Oni koji su igrali prethodne delove ne bi trebalo da propuste ni ovaj, ali igra je prilagođena i početnicima i prvih nekoliko misija u stvari predstavljaju tutorial. I za kraj: (ako ste mislili da neću, prevarili ste se) May the Force be With You !

pleksnijim, dužim i zanimljivijim za igranje nego ranije. Misije su dovoljno zanimljive da vas teraju da igrate dalje. Jedna od glavnih novosti je da možete da kao vaš brod (lađu) odaberete i Corellian Transport (ne baš Millenium Falcona, ali za prave zaljubljenike u ovaj serijal i ovo je dovoljno). Ako ni to nije dovoljno u Alliance-u se pojavljuje i 231 brod ili svemirski objekat.

Igra koristi sve prednosti 3D kartica najnovije generacije, tako da laseri i razni projektili stvarno svetle i pri pogotku ostavljaju tragove uz prelepe svetlosne efekte i eksplozije po kojima je poznat X-Wing i TIE Fighter serijal. Postavke grafike su dosta konfigurabilne, i u toku misije, pa nalaženje zlatne sredine nije teško. Ipak problemi nastaju kada se nalazite pored jednog ili više velikih brodova, kada se igra malo uspori. Same svemirske letelice su urađene najlepše do sada i dodati su neki novi detalji: texture su detaljnije nego ikada (što će vam oždrati memoriju na 3D akceleratoru). Muzika u igri je ostala ista kao i u prethodnim delovima i predstavlja muzičke teme iz filma (koje se dinamički menjaju prema uslovima koji vladaju u misiji), a i zvučni efekti su



IgroMe®

Grafika	85%
Zvuk	90%
Muzika	95%
Igrivost	87%
Atmosfera	93%
+	91%

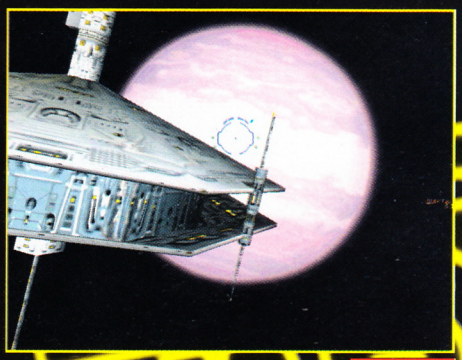
MINIMALNA KONFIGURACIJA: **Pentium 166 MHz, 32 Mb RAM, 130 Mb HDD, i obavezan Joystick (najbolje analogni)**

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: **Pentium 333 MHz, 64 Mb RAM, i neobavezan fenomenalan analogni Joystick**

Arkadna simulacija u svemiru

+ Skoro sve se unapređeno

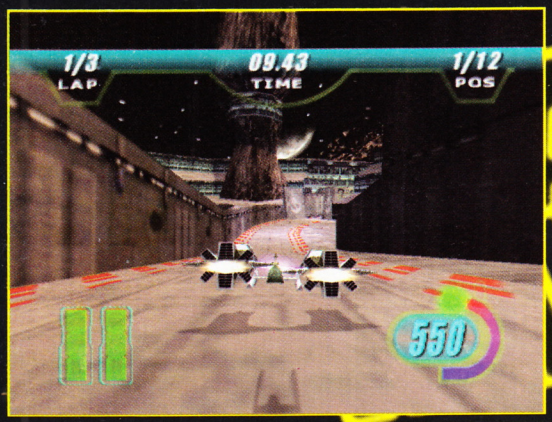
− ... ali ipak linearno do bola

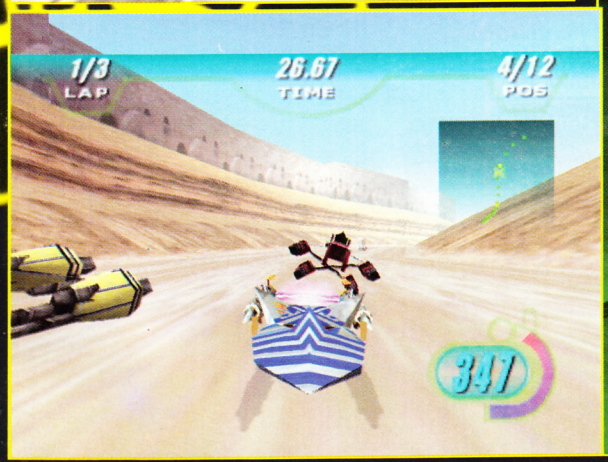


Star Wars: Episode 1 Racer

Ako ste mislili da će se nešto promeniti po pitanju introa nove Star Wars igre pod imenom Episode 1: Racer prevarili ste se. Ponovo ćete gledati uvodnu priču uobličenu u originalna žuta slova koja u perspektivi svemira nestaju (dokle više). Uvodna animacija zauzima oko 1/4 ekrana i pretstavlja primer kvalitetno renderovanog introa.

Posle toga ostaje vam da odaberete mod igranja, tj. upišete ime i odaberete brod kojim treba da osvojite prvo mesto u svim turnirima ne bi li opravdali poverenje koje vam je dato kada vam je dozvoljeno da učestvujete u ovim opasnim trkama. Ako pitate u čemu je uopšte problem da učestvujte znajte da ste u ulozi devetogodišnjeg Anakina Skajvokera, budućeg Dart Vejdera, mladog Jedi Knight-a. Sve trke se odigravaju u Republici i planetama koje su pod njenom kontrolom. Ima ukupno 25 trka, koje se odigravaju na planetama za koje ćete se nagledati animacija. Za svaku trku postoji animacija koja je kvaliteta kao i sam intro tako da se dizajnerima mora skinuti kapa ako ni zbog čega drugog a ono iz tog razloga. Vozićete protiv 21 vozača od kojih ni jedan nije ni nalik ljudskom biću. Obično imaju više ruku (upravljanje ovim vozilima je malkice komplikovano), a o ostatku da i ne pričamo. Svaki vozač govori drugim jezikom, pa ćete u toku vožnje kada priđete nekom od njih imati priliku da čujete nešto od arsenala, verovatno, psovki, mada nećete mnogo razumeti, ali je u svakom slučaju zanimljivo. Možete slobodno početi sa Amater težinom, dok ćete kasnije možda poželeti da pređete i na Semi-pro ili na Galactic nivo težine. Nakon svake trke u kojoj pobedite dobićete





određenu količinu novca kojom možete da kupujete poboljšanja koja će vam i te kako biti potrebna da pobedite u kasnijim trkama. Zvukovi i muzika pretstavljaju jedan od većih kvaliteta igre, kao u ostalom i svih igrara iz Star Wars serijala. Multiplayer je moguć u mreži, tako da uskoro možemo očekivati stvaranje klanova na Internetu.

Vozilo koje vozite jako je teško opisati. Najlakše bi bilo porediti ga sa dvokolicom, i to koju vuku dva konja (nešto kao u filmu Ben Hur). Dvokolica je malkice modifikovama, tako da vi u

Ako vam se učini da klizite po ledu: u pravu ste ma, koliko to zvuči neverovatno

njoj sedite za komandnom tablom vezani sa dva kabla sa dva mlazna motora koji su spojeni energetskim poljem - ukratko PodRacer. Takva konstrukcija omogućuje razne vrste manevara koje nisu moguće na do sada viđenim oblicima svakojakih vozila. Lebdeći iznad površine staze, sa 400-500 nečega na nešto, ova igra poseduje onu brzinu odvijanja radnje koja do maximuma koristi vaše reflekse i sposobnost da u trenutku donesete pravu odluku. U kombinaciji sa stazama koje se kreću od onih koje su pravolinijske bez stranputica i prečica, do onih gde je odabir prave putanje jedini način da se stigne prvi, dobijate jednu od zanimljivijih simulacija vožnji koje su se pojavile u zadnje vreme.

Najzanimljivija je staza sa zaleđenim jezerom. Kada naiđete na to jezero desiće se čudnovata promena (ne nećete postati BananaMan): VAŠE VOZILO ĆE KLIZATI NA LEDU. OK model PodRacer-a jeste vezan za fizičke zakone koji su primenjivi na ovu vrstu vozila, ali da vozilo nalik HoverCraft-u klizi po ledu je definitivno gadna greška. Najgore je što se u zaleđenom jezeru nalazi puno santi, o koje kada udarite ostaju samo dugmići. No nije to toliko strašno, imate beskonačno vozila u trci, ali zato gubite dragoceno vreme.

Sve ovo upakovano je u grafički engine koji je sposoban da na svakom akceleratoru potera dovoljno frejmova u sekundi da to bude i više nego igrivo. Na žalost software-ski mod je skoro neigriv (osim na nekom Pentiumu IV na 1,5 GHz). Staze same po sebi su zanimljive, bogate kolorit-om, sa dosta sporednih animacija koje obogaćuju doživljaj.

I za kraj napomena: na početku nemojte trošiti novac na dodatke, sačekajte da dođete do trke u kojoj izgubite pa tek onda kupite šta vam treba (najčešće bolje ubrzanje i hladnjak).

IgroMe®

Grafika	80%
Zvuk	95%
Muzika	98%
Igrivost	80%
Atmosfera	76%
+	84%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: **24 MB RAM, Pentium 200 MHz, SVGA karta poželjno 3D akcelerator, 188 MB HD**

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: **64 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta, 350 MB HD**

Simulacija vožnje

+ Dinamična vožnja u Star Wars stilu ...

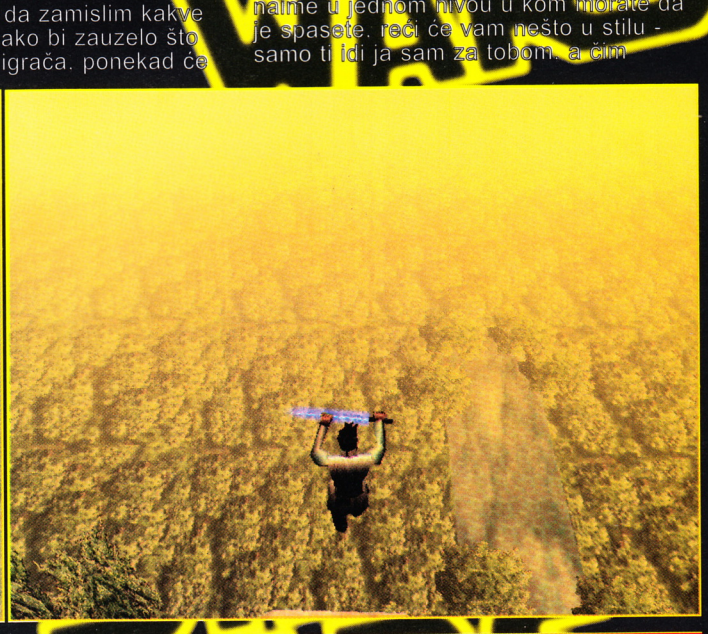
– ... koja zna da zamori

Star Wars Episode 1: The Phantom Menace

Jao ne, opet StarWars. Ukoliko ovako nastavi, LucasArts će nas nemilosrdno zdrobiti brdom svojih dosadnih, neinventivnih i glupavih igara. A tek podnaslov: Fantomska opasnost! pa čak bi i moja baba izmislila nešto originalnije. Šta Džordž Lukas misli da je? Ma, oduvek sam govorio dole StarWars, živeo Wing Commander... Ne mogu da trpim više priče o Dždejajima. Zamislite, sve neki Jedi Knightovi, Jedi Masteri, Jedi Gov.. Hm, zašto me tako gledate i prilazite sa isukanim svetlosnim mačevima? Zar sam reka... aaah, ode ruka, upomoooć, upo .... >svuš<, >žvajz<, >iseck<.

Molim da mi svi StarWars fanatici oproste na ovoj maloj šali, jer sam i sam sve filmove gledao po sto puta itd... ali ipak moram reći da veću glupost od Phantom Menace nisam čuo još otkako je u Novoj Nadi Millenium Falcon (Milenijumski Soko) titlovan kao Williem Falco (nekakav Viljem Falco ?!?). Dakle, jedva dočekavši ovu igru, sigurno se pitate kako ona izgleda. Pa, pretpostavljam da ste svi igrali Jedi Knight i Mysteries of the Syth (mislim na pomenute fanatike). Upravo iz tog razloga smatram da se nikome od dotičnih neće svideti TPM. Za razliku od ove dve igre, TPM je izuzetno pojednostavljen i pretvoren u skoro čistu arkadu. To se odnosi na kontrolisanje lika, logičke probleme, strukturu i kompleksnost nivoa, pa čak i sile koje su bile jedno od glavnog oružja (sada su svedene na samo jednu, ali vrednu - Force Push). Takođe verujem da svi koji su zainteresovani za film već odavno znaju priču, dok će ostalima biti dovoljno pomenuti da se radnja odvija još pre rođenja Luka Skajvokera, u vreme kada je Dart Vejder bio jako mali i redovno svakog meseca kupovao svoj primerak Gamer-a (a onda ga je jednog dana zaveo Svet K... uh, pardon, hteo sam reći Tamna Strana). Film se na žalost još neće pojaviti na našim prostorima, ali ga praktično možete odgledati prelaženjem igre jer priča teče istim tokom (između nivoa se često ubacuju originalni filmski inserti) koji će po ovome, a i po gomili reklama širom interneta, biti nešto neverovatno, jednom rečju biće - Silan :)

Pogled u igri je iz trećeg lica, tačnije iz lica koje stoji malčice iza i iznad glavnog junaka. Iako će se ono svaki čas pomerati (mogu da zamislim kakve sve grimase pravi) kako bi zauzelo što povoljniji položaj za igrača, ponekad će pokrivati suviše mali teren i time onemogućavati precizno igranje. Doduše, možete ukucati cheat za menjanje lica tj. kamere koji možete da nađete u rubrici Male tajne. Glavni junak na početku jeste Obi Van (da li znate da je u nekom filmu Obi Van preveden kao Obi jedan ?!?), za one koji ne znaju, budući učitelj Luka Skaj..bla..bla i Darta Vejdera, ali vremenom ćete dobiti kontrolu i nad Kvai Gonom, kapetanom Panakom itd., a susretaćete sve likove iz filma kao što su Dart Mol (sa svojim dvostrukim mačem), Džar Džar Binks, kao i kraljicu Amidalu. Moram priznati da nisam znao da je kraljica toliko mala a toliko zlobna: naime u jednom nivou u kom morate da je spasete, reći će vam nešto u stilu - samo ti idi ja sam za tobom, a čim



trenete ona će namerno otrčati nazad u šake neprijatelja i poginuti kako vi ne biste završiti nivo. Mala gadura. Grafika u igri je prilično lepa sa obiljem detalja i boja, ali moramo reći da je ipak malo slabija od TR3-a. Nivoi su vešto konstruisani i izgledaju jako realno, sa svim uličicama, stepenicama i ostalim stvarima koje takvi gradovi imaju, uz naravno maksimalnu preciznost svih tekstura i ostalih resursojeda kako bi se verno preneo pravi filmski doživljaj. Time se stiče fantastičan osećaj lažnog otvorenog prostora. Kažem lažan jer u veliki broj ulica i prolaza ne možete skrenuti (nevidljivi štit iz RollCage-a?). Likove koje ćete voditi su nešto lošije urađeni od Lare Croft, što je i razumljivo s obzirom da ih ima mnogo više. Ono što je odlično urađeno je baratanje svetlosnim mačem, kojim ćete efektno odbijati sve neprijateljske pokušaje atentata na vašu ličnost. Novost je da kompjuter više ne brani automatski lasere, već je za to potrebno pritisnuti po defaultu taster za pucanje-Ctrl. Ne brinite, za kratko vreme uđete u štos i počnete da pravite pravi haos među droidima, peščanim ljudima, podvodnim stvorenjima i drugim čudovištima vesele mašte velikog maga Džordža Lucas-a. Kako ne biste pomislili da je ovo igra za malu decu, znajte da su neki nivoi dosta teški i zakomplikovani sa dosta prekidača koje treba pritisnuti i dosta objekata koje treba pomeriti, kao što je nivo u kome spašavate Amidalu.

Ne znam kakav ste utisak stekli čitajući ovaj tekst, ali igra je u suštini odlična, sa akcentom bačenim pretežno na arkadni deo. U više slučajeva ćete imati nekoliko puteva i načina da pređete jedan nivo što predstavlja dodatni plus. Muziku je komponovao John Williams i o tome ne treba mnogo trošiti reči. Fenomenalne melodije i zvučni efekti preuzeti iz filma će vas prosto prikucati uz zvučnik, što donekle otežava igrivost (razumete šalu, zar ne? NE?!). Jedino što vam mogu preporučiti je da ne startujete igru ispod minimalne konfiguracije jako može raditi sasvim solidno, jer će se akcija često ipak pretvoriti u jedvanje (glagol izveden od reči jedva) čime ćete značajno izgubiti na atmosferi. I za kraj, pozdravljam sve ljubitelje StarWars serijala, ali ipak više volim Wing Commander. Šta, opet? bežite od mene prokletnici sa tim svetlosnim mačevima, bežiteeee...

IgroMe®

Grafika	86%
Zvuk	93%
Muzika	96%
Igrivost	80%
Atmosfera	86%
+	88%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: **24 MB RAM, Pentium 200 MHz, 3D akcelerator**

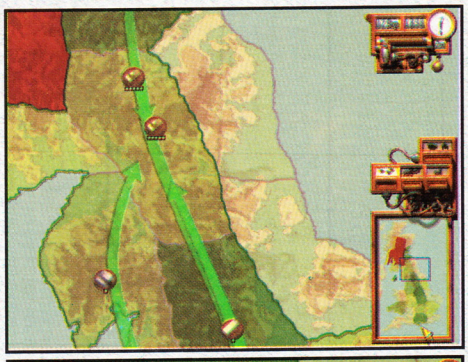
OPTIMALNA KONFIGURACIJA: **32 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 43-D karta**

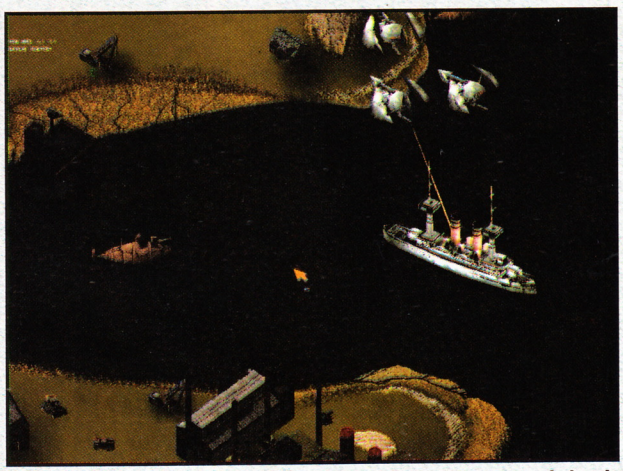
Platformska arkada

\+ Odlično osveženje na polju akcionih igara

\- Pomalo kamera, pomalo ovo, pomalo ono ...

War of the Worlds





Najzad nešto stvarno originalno! Ako niste prepoznali u naslovu, ova igra je elektronska predstava istoimenog SF romana pisca Jeff Wayne-a. U pitanju je strategija, sa malo elemenata upravljačke simulacije, i stiže na 2 CD-a od GT Interactive-a. Ako se pitate šta je tu originalno - nije ništa. Ali zato radnja jeste.

Marsovci su odlučili da izvrše invaziju na Zemlju i ... dobro, dobro, to svakako nije originalno, ali poslušajte do kraja. Dakle, vanzemaljci napadaju našu planetu, ali ne u sadašnje doba, niti u neko buduće, već pred kraj prošlog veka, tačnije 1898. godine, i to Veliku Britaniju. E sad već shvatate kako to može biti veoma zanimljiv sukob, sa daleko naprednijim Marsovcima koji laserima tamane jadne Britance, i sa ljudskim generalima i vojnicima na drugoj strani, kojima je najveće dostignuće u oblasti vojne industrije - top, ali su odlučni da odbrane jedinu otadžbinu koju imaju.

Reći ćete - pa to je nemoguće, vanzemaljci su mnogo jači, i bićete delimično u pravu.

Na prvom CD-u je smeštena kampanja za Zemljane, a na drugom za Marsovce. Kao svaki pravi rodoljub, izabrao sam ovu prvu kampanju. Dočekala me je animacija koja prikazuje štab i generale, i rečenica: Gentlemen, we are at war! Onda se igra premešta na stratešku mapu Britanije, sa izdeljeni m teritorijama, baš kao u starijim strategijama. Svaki sektor možete pogledati detaljno i vršiti izgradnju objekata u njemu, pod uslovom da se tu nalazi jedinica koji gradi. Preko glavne mape, vršite i raspored jedinica, tj. njihovo premeštanje iz jednog u drugi sektor.

U početku kampanje sa Zemljanima, stizaće vam poruka za porukom o tome kako se sve više neprijateljskih modula spušta na vašu teritoriju, i kako morate odbraniti određeni sektor. Svaka odbrana, ili ne daj bože pokušaj napada u početku završiće se tragičnim bilansom. Otprilike - sve vanzemaljske jedinice su preživele, sve vaše su uništene.

Ubrzo će Zemljani svoje topove unaprediti u primitivne tenkove, koji u većim količinama itekako umeju da sruše jednu marsovsku borbenu mašinu, razvijaće se i brodogradnja, i praviće se veoma opasni ratni brodovi, a moći ćete i da postavljate električne ograde, kao i odbrambene fiksne topove, koji će znatno oštetiti svakog nesrećnog prolaznika. Dakle, u igri postoji jedna ključna opcija, a to je research, gde se unapređujete u tehnološkom smislu, i na taj način ćete postajati sve žilaviji i opasniji za protivnika.

Sama borba, kao i izgradnja baze i jedinica, je urađena u tipičnom Command&Conquer stilu, ali sa 3D podlogom kao i prelepim pojedinim grafičkim efektima. Jasno se uočava npr. planina na terenu, i lepo se vidi kako se tenk uspravlja i muči da stigne do njenog vrha, a onda se velikom brzinom spušta na dole, ili npr. kada prelazi preko reke, i kada se do pola ne vidi, i pravi talase oko sebe.

Pošto je čitava igra real-time, dolazi i do noći, a to

CAKE I TRIKOVI

- ICOMEBACK - Prikazuje sva istraživanja
- ATCHOOO - Uništava sve marsovce na borbenoj mapi
- PUNYHUMANS - Uništava sve ljude na borbenoj mapi
- YOULIKEIT - Podiže efikasnost na 100%

IgroMe®

Grafika	90%
Zvuk	79%
Muzika	81%
Igrivost	78%
Atmosfera	82%
+	82%

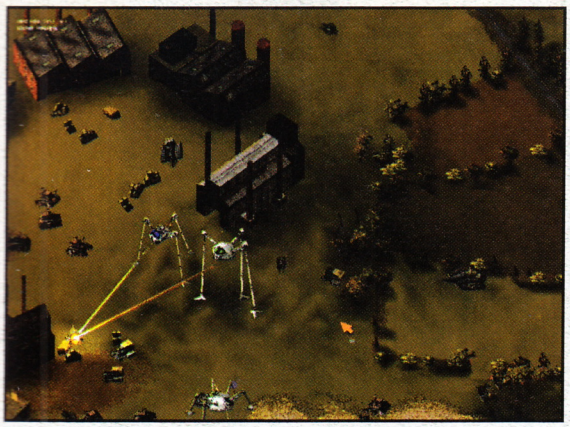
MINIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 133 MHz, SVGA karta, 60 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 64 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, SVGA karta

Strategija

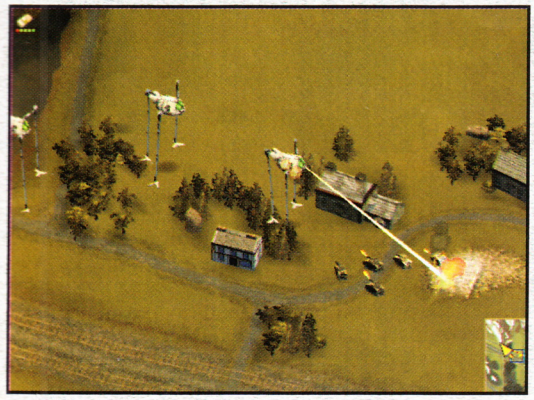
\+ Lepi 3D tereni, strateški izazovno, muzika

\- nema multiplayer-a, težina



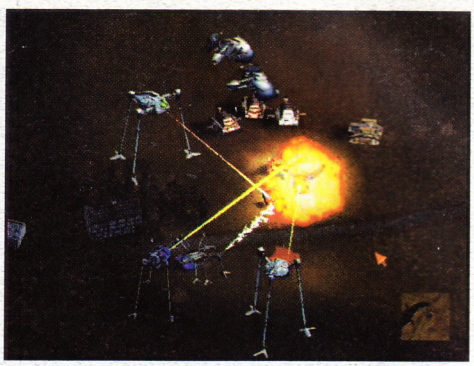
je posebna priča. Tenkovi uključuju svetla, i obasjavaju put pred sobom. Tako npr. kada pokrećete konvoj tenkova usred noći, oni napred će biti potpuno vidljivi zbog osvetljenja koja bacaju oni iza njih, ali se zato oni nazad skoro i neće videti.

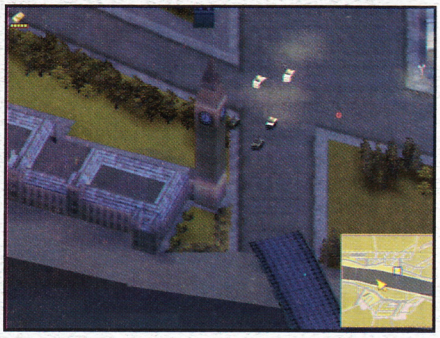
Kampanja za Marsovce je, kao što je rečeno. dosta lakša. barem u početku. Njihove jedinice su Scout mašine, koje predstavljaju brze i glomazne jedinice, a podsećaju na hodačice iz Star Wars-a. Battle jedinice su unapređene varijante, sa jačim štitom i laserom, ali sporije. I za Marsovce postoji unapređenje tehnologije. U početku, spuštate se na teritoriju Škotske, a uskoro i nova pojačanja pristižu, uglvnom na teritoriji severne Britanije. Dalju ekspanziju na jug vi morate ostvariti.



Muzika je odlično ukomponovana u dešavanja na ekranu, i zaista predstavlja lep spoj više stilova (klasična muzika i tehno), a i razlikuje se zavisno za koga igrate. Zvuk je solidnog kvaliteta, a tu se podrazumevaju digitalizovan govor (odzivi jedinica i druga uputstva tokom igre) kao i zvučni efekti za eksplozije.

Velika je primedba igri to što ne postoji MultiPlayer opcija, jer bi moglo biti interesantno ratovanje dva čoveka na suprotnim stranama. Isto tako, i snimanje pozicije je loše rešeno, jer u stvari vi i ne možete da je snimite kad želite, već se kampanja automatski snima kada izađete iz nje, a možete započeti novu ako hoćete, s tim što se stara čuva. Tako se ionako teška igra dodatno komplikuje.





Zanimljivo je da se upravljački interfejs u dizajnerskom smislu potpuno razlikuje zavisno tome kojoj ste se strani priključili. I kada se sve sagleda, igra zaslužuje dobru preporuku, posebno strateškim SF fanovima.

Requiem
AVENGING ANGEL

Još jedna pucačina u prvom licu sa pomalo bizarnom i religijski nastrojenom pričom. U beskonačnom ratu između paklenih i nebeskih snaga, Lilit predvodnik palih anđela otkrila je način da otvori prolaz između pakla i zemlje. Izopačivši vladu grada New Damaskus, koji se nalazi na mistično važnoj lokaciji otpočela je proces slanja miliona ljudi na orbitalnu stanicu gde stvara vojsku demona uz pomoć kojih želi da osvoji Raj. Vaš vrhovni zapovednik tj. Bog šalje anđela Malakaja tj. Vas da osujeti njene planove i izbavi milione duša iz paklenih muka. Vaših pet prethodnika je propalo u istoj misiji, hoćete li Vi uspeti ?

Iako se nalazite u liku anđela nemojte sebe nikako zamišljati kao malog, slatkog Kupidona koji širi ljubav među ljudima. Najveći deo vremena ubeđivaćete razne zlikovce da poštuju 10 Božjih zapovesti, i to uz pomoć raznih sačmara, mitraljeza i lansera a ako vam baš ne veruju da ste izaslanik Božiji lepo ih ubedite jednom munjom ili ih pretvorite u stub soli (jako ubedljivo). Pošto se ne možete direktno umešati u sukob među ljudima, na Zemlju ćete biti poslati u ljudskom obliku da pomognete pobunjenicima u borbi protiv zle vlade. U ljudskom obliku ne smete izazivati sumnju pa su vaše moći znatno smanjene a mogućnost njihovog korišćenja dobijaćete postepeno.

Povremeno, Lilit će slati svoje demone na vas, obično na usamljenim i jezivim mestima (hramovi, groblja itd.) a tada slobodno razmahnite krilima. Pazite da ne ubijate nedužne stanovnike, jer i vas može privući tamna strana (ko je rekao Dart Vejder?).

Dok je mitraljez standardno oružje, za jače neprijatelje će vam dobro doći trostruka sačmara

Kao i u svim igrama ovoga tipa ima istraživanja, traženja poluga, dugmića i pritiskanja istih, ali srećom ne previše. Jedina novina su već pomenute moći koje su zaista originalne i funkcionalne. Magije se dele na ofanzivne i magije uticaja. Od ofanzivnih magija pored raznih munja i pretvaranja neprijatelja u stub soli interesantna je i mogućnost slanja oblaka komaraca na nesrećnog protivnika. Ovo je osobito korisno jer ne zahteva precizno nišanjenje a i tiho je pa neće privući pažnju ostalih stražara (oprez - ne radi na oklopnicima i robotima). Broj magija uticaja je mnogo veći, počev od raznih štitova, poboljšanja fizičkih osobina, lečenja pa i vaskrsnuća. Najkorisnije su magije ubeđivanja (zaglupite neprijatelja) i ubrzanja subjektivnog vremena (sve oko vas se odvija usporeno pa je vrlo lako pobiti neprijatelje). Posedujete i moć zaposedanja neprijatelja, koji će se boriti uz vas, kao i oživljavanja istih (ukoliko su u jednom komadu). Od svih neprijatelja ubedljivo najbolje su urađene razne vrste demona sa kojima se srećete u čistilištu (po verovanjima predeo između pakla i raja). Pored toga što odvratno izgledaju veoma su brzi i opasni. Najopasniji su glavni demoni koje Lilit šalje na vas jer vas obasipaju magijama i imaju izuzetno jake udarce (ugrize). Svaki od njih ima slabost koju morate otkriti. Na žalost ne postoji pokazatelj njihove energije pa se često čini da ih uopšte ne oštećujete.

U borbi protiv glavnih demona obično oružje ne pomaže već samo magije (obično je najefikasnija magija koju dobijete pred samu borbu). Postoje i

IgroMe®

Grafika	81%
Zvuk	80%
Muzika	91%
Igrivost	78%
Atmosfera	92%
+	86%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: **32 MB RAM, Pentium 166 MHz, 2Mb SVGA karta, 116 MB HD**

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: **32 MB RAM, Pentium 200 MMX MHz, 4MB 3-D karta, 275 MB HD**

Pucačina iz prvog lica

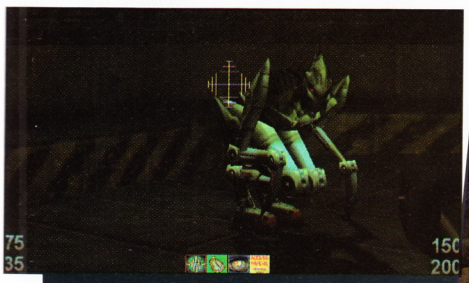
+ Lako je uživeti se u ulogu i pored ...

– ... povremenih nedorađenosti

Magije su moćno oružje u kasnijim fazama igre

mraka zaista mogu preplašiti. Po zvuku koraka lako možete odrediti sa koje strane neprijatelji dolaze. Na njihovo približavanje upozoriće vas i let uznemirenih golubova.

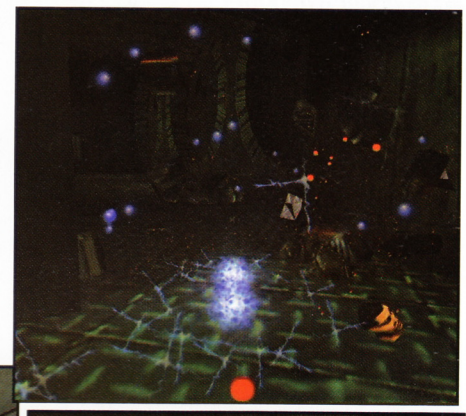
Dijaloga u igri nema preterano i većinom su veoma kratki ali ih pažljivo odslušajte jer će vam puno koristiti (uostalom, u njima ćete saznati koji su vam usputni ciljevi i zadaci). Što više koristite saginjanje, zaklone, magiju (pogotovo warp time -ubrzanje subjektivnog vremena jer je sjajna, iako kratkotrajna) i posebno quick save . Često se osvrćite i osluškujte jer se neprijatelji pojavljuju i u već očišćenim prostorijama. Pri borbi sa glavnim demonima obratite pažnju na teren jer često postoji neki detalj koji vam može pomoći, ne štedite municiju jer je ima sasvim dovoljno. Sve u svemu igra koja nije posebno tehnički doterana, ali sa odličnom atmosferom koju nikako ne igrajte sa pojačanim zvukom u zamračenoj sobi.



Ako se budete suviše divili lepoti grafike (desno), lako može da vas zaskoči neko stvorenje kao što je ovo gore

slučajevi kada je potrebna kombinacija magija i oružja. Najčešće se koristi warp time+oružje za koje municiju možete naći u okolini. Reakcije neprijatelja su odlične, veoma precizno pucaju, štite se međusobno a neće oklevati da vam ubace granatu u sklonište. Zaboravite na sačekivanje iza uglova jer ako vas primete uletećе pucajući ili prethodno baciti granatu. Čuvajte se zaseda i obavezno se osvrćite jer imaju nezgodnu naviku da vas propuste a onda napadnu se dve strane. Ubačeno je i proračunavanje mesta pogodaka (isto važi i za vas) pa je jedan precizan pogodak snajperiste dovoljan da vas ubije. Isto važi i za demone, oni nižeg nivoa napadaće direktno dok će lukaviji nastojati da vas navuku u zasede. I njih gađajte u glavu ako možete da utvrdite gde i šta je glava.

Ipak, ponekad se neprijatelji ponašaju iracionalno (dopuštaju da ih pogađate ne radeći ništa) sve dok im ne priđete na određenu razdaljinu. Vremenom Malakaj uči da bolje koristi ljudsko telo pa vam se povećava broj magija i snaga. Grafika je rađena Shogo enginom, precizna je, mada povremeno jednolična. Izuzetak su predeli u paklu koji su odlično urađeni. Povremeno dolazi do zaglavljivanja pri kretanju a ima i nekih nelogičnosti (eksplozije vas oštećuju kroz zidove itd). Muzika je odlična, na momente zastrašujuća i dopunjuje ugođaj (poslušajte samo zvuke na prvom nivou). Zvučni efekti su solidno urađeni, vapaji ranjenika i urlici demona koji iznenadno izleću iz

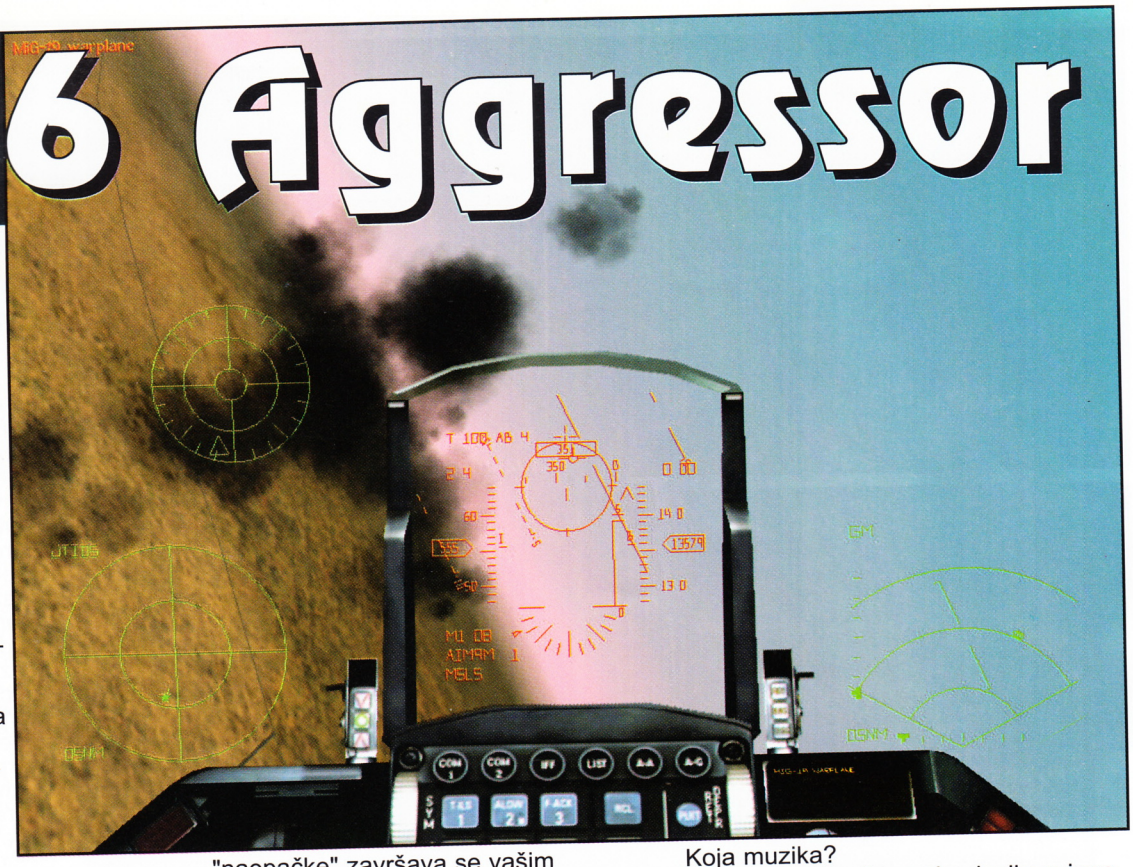


CAKE I TRIKOVI

U toku igre lupite Enter za otvaranje konzole, a potom ukucajte nešto od sledećeg:

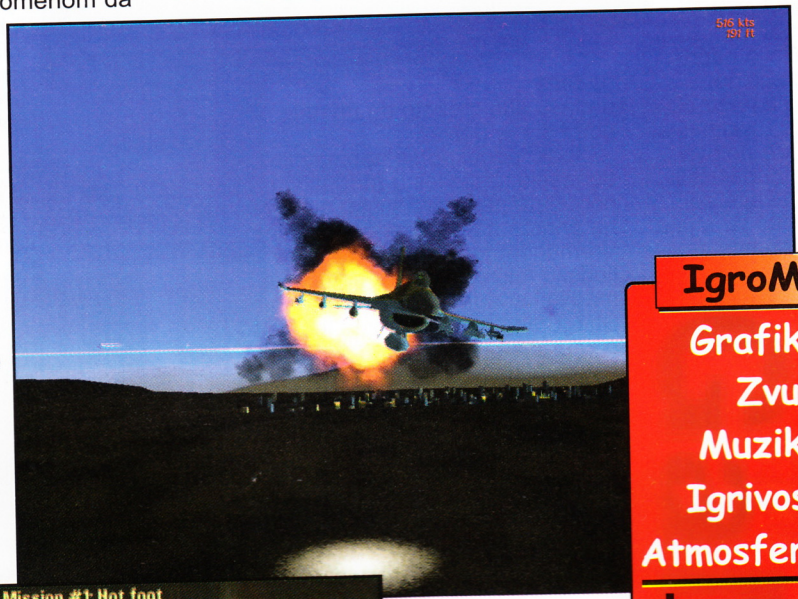
- **csmilton - ovo obavezno prvo da bi ste uključili mogućnost varanja**
- **csstigmata - izvršenje zadatka u Medlab-u**
- **csshroud - pun oklop i energija**
- **cshealth - puna energija**
- **csrosary - popunjava inventar**
- **csammo - popunjava municiju**
- **csguns - sva oružja**
- **csynwh - god mod**
- **csessence - neograničeno magije**
- **cshalt - zaustavlja vreme**
- **csvanish - Isključuje neprijatelje**
- **cshost - Isključuje gravitaciju**
- **csportal - svi izlazi (i tajni) su označeni žutim**

F-16 Aggressor



Svima je F-16 ostao u lošem sećanju, a ova igra osim pravim zaljubljenicima u simulacije letenja u još gorem. Poseduje neosporne kvalitete po pitanju par stvari. Model aviona i njegov fly-by-wire sistem su preneseni onoliko detaljno koliko je to dozvolila američka armija. Naoružanje je takođe autentično.

Zanimljivo je da je ovo jedna od retkih simulacija iza koje stoji drugačija priča od one klasične: misija 1, misija 2, ... Ovaj put ste u ulozi (stranog) plaćenika kome je cilj da zaradi što više novca na račun izvršavanja zadataka kojih ima 40, dok je teren na kome se sve odigrava Afrika, sa napomenom da je ukupna površina terena koja je napravljena negde oko 900 milijardi metara kvadratnih. Na raspolaganju imate mogućnost igranja kampanje, instant akcije, kao i multiplayer. Igra sama po sebi nije teška kao ni misije, ali je savladavanje komandi kojima se upravlja avionom i naoružanjem malo nestandardna, tako da je neophodno da odradite sve trening misije ne bi ste li naučili komade. Posle toga moći ćete da upravljate jednim od najbolje urađenih vojnih simulatora do sada. Osim jedne male zamerke: katapultiranjem iz aviona kada se nalazi blizu zemlje i okrenut "naopačke" završava se vašim volšebnim pojavljivanjem iznad aviona (ah ta moderna tehnika).



Ono što ćete pomisliti kada prvi put pokrenete F-16 Aggressor jeste da vam je računar gadno zaglavio, ali nije tako. Igra se učitava kao i sam Windows 98 tako da je najbolje opustiti se.

Grafika je jako dobra, mada model aviona ne izgleda tako detaljno kao u Mig-29. Zvukovi standardni. Muzika? Koja muzika?

Za zaljubljenike u simulacije aviona prava stvar, ali za one koji to nisu možda pomalo dosadno ostvarenje. Poslednja napomena: ako imate nešto što nije Voodoo akcelerator pomolite se da radi kod vas pod uslovom da ne igrate u SoftWare-skom modu, što i nije preporučljivo.

IgroMe®

Grafika	82%
Zvuk	75%
Muzika	%
Igrivost	70%
Atmosfera	75%
+	75%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 24 MB RAM, Pentium 200 MHz, SVGA karta, 50 MB + 200 MB za swap file

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta, 350 MB + 200 MB za swap file

Simulacija letenja

\+ Do sada najbolji model aviona

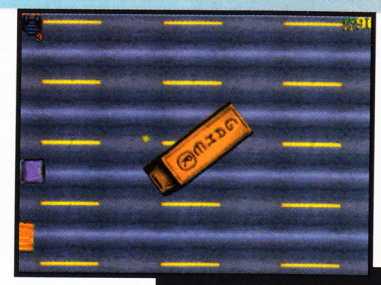
\- Nepostojanje informacija o komandama

Grand Theft AUTO

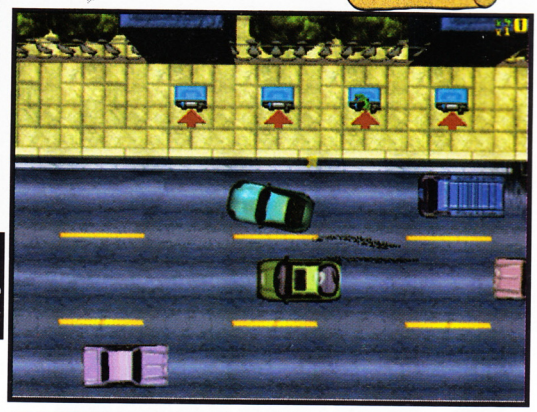
RETRO

Kao i uvek evo nas sa vama u rubrici retro u kojoj se nalaze igre vredne pomena. Jedna ovakva igra je Grand Theft Auto. Ova igra se na tržištu pojavila krajem novembra predprošle godine. Reč je o igri čija se radnja odvija sa druge strane zakona (uglavnom krađa kola i dr.).

Vi ste u ulozi čoveka koji se bavi mafijaškim poslovima(npr. saboter policijske stanice). U kutijama koje možete razbiti pesnicama, oružjem ili jednostavno pregaziti kolima, se nalaze oružja (tj. municija) i power up-ovi. Od oružja su vam na raspolaganju pištolj, mašinka, roket launčer i bacač plamena (ubedljivo najbolji protiv policajaca). Ovde imamo 3 grada: Liberity City, Vice City i San Andreas. U svakom gradu igrate po dva nivoa koji su raspoređeni po težini i u svakom od tih nivoa radite za različitog mafijaškog Bossa. Znači ima ukupno 6 nivoa. Nivoe prelazite kada zaradite dovoljan broj poena ili kada su uspešno izvršene sve misije (za svaku uspešno izvršenu misiju dobijate određenu sumu novca). Novac (tj. poene) zarađujete krađom kola ili ubijanjem ljudi. Novac se takođe zarađuje sudaranjem sa drugim kolima i prodavajući na dokovima ukradene automobile. Na raspolaganju su vam motori (superbike i bike) i automobili (od bube do cisterne). U igri postoje Resprey shop-ovi i Crazy Bobs bomb shop-ovi. Resprey shop-ovi služe za popravljanje automobila (prefarbavanje ako je potrebno)



Ako ste uporni, možete da provozate i GaMer autobus



i menjanje tablica za određenu količinu novca. Oni su veoma korisni kada vas juri milicija ili neki gangsteri. Bomb shop-ovi vas naoružavaju bombom ispod kola koju kasnije aktivirate i za određeno vreme (5 ili 6 sekundi) treba da pobegnete što je dalje moguće. Lokacije Respray i Bomb Shop-ova treba zapisati ili upamtiti jer ih u jednom gradu ima 3, 4. Kada izvršavate misije pojavi vam se žuti indikator (strelica) koji vam pokazuje konačnu destinaciju. Ovaj indikator ne treba bukvalno pratiti jer ćete se zakucati u zgradu ili upasti u vodu. U gornjem levom uglu nalazi se pejdžer preko kojeg dobijate poruke od svog boss-a. On vam takođe štopuje vreme za neku misiju. Od Power up-ova možete pokupiti Multiplier (uvećava broj poena za 2 puta), ubrzanje za auto ili čoveka i pancir koji je otporan samo na 3 metka (beskoristan kada vas neko gađa mašinkom). Najbolja i najbrža kola su GTS Beast-Dodge Viper (naravno policijska kola su najbrža ali se ne računaju) .

Igra se može igrati u običnom ili 3D F/X modu. Mape su 3D urađene ali su bandere, automobili, ljudi i sve osim zgrada 2D sprajtovi. Igru takođe odlikuje dobra muzika za sve ukuse. Kada uđete u pick-up van ili kamion čuje se kantri muzika, a kada uđete u neka brža kola čuje se rap ili rok muzika. Sve u svemu ovo je igra koja sigurno zaslužuje da se nađe u vašoj kolekciji igara. Ako tražite ludu i agresivniju vožnju od bilo koje druge simulacije vožnji kupite Grand Theft Auto.

CAKE I TRIKOVI

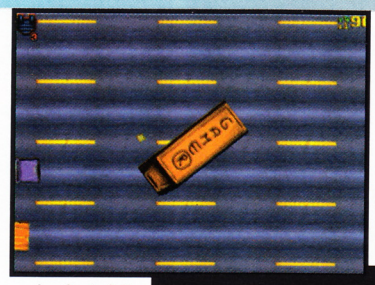
- itgallus - svi nivoi i gradovi
- nineinarow - svi nivoi i gradovi
- superwell - svi nivoi i gradovi
- iamthelaw - bez policije
- stevesmates - bez policije
- itcouldbeyou - dobijaš 999999999 poena
- suckmyrocket - sva oružja, pancir i kartica za besplatan izlazak iz zatvora
- itstantrum - beskonačno života
- 6031769 - beskonačno života
- hate machine - 10x multiplier
- buckfast - pritisni * na numpad-u za sva oružja
- callmenigel - pritisni * na numpad-u za sva oružja
- porkcharsui - diagnostic mode (pritisni c u igri)
- Heart of Gold - Sve animacije

Grand Theft Auto

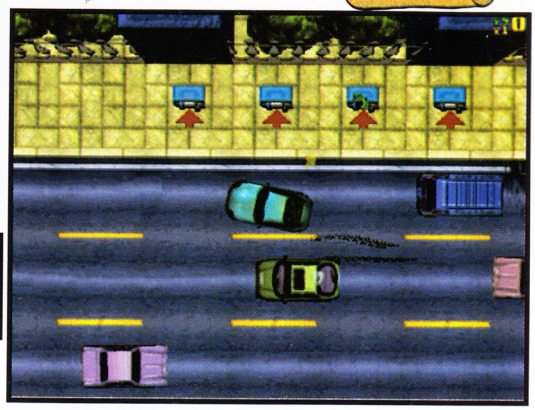
RETRO

Kao i uvek evo nas sa vama u rubrici retro u kojoj se nalaze igre vredne pomena. Jedna ovakva igra je Grand Theft Auto. Ova igra se na tržištu pojavila krajem novembra predprošle godine. Reč je o igri čija se radnja odvija sa druge strane zakona (uglavnom krađa kola i dr.).

Vi ste u ulozi čoveka koji se bavi mafijaškim poslovima(npr. saboter policijske stanice). U kutijama koje možete razbiti pesnicama, oružjem ili jednostavno pregaziti kolima, se nalaze oružja (tj. municija) i power up-ovi. Od oružja su vam na raspolaganju pištolj, mašinka, roket launčer i bacač plamena (ubedljivo najbolji protiv policajaca). Ovde imamo 3 grada: Liberity City, Vice City i San Andreas. U svakom gradu igrate po dva nivoa koji su raspoređeni po težini i u svakom od tih nivoa radite za različitog mafijaškog Bossa. Znači ima ukupno 6 nivoa. Nivoe prelazite kada zaradite dovoljan broj poena ili kada su uspešno izvršene sve misije (za svaku uspešno izvršenu misiju dobijate određenu sumu novca). Novac (tj. poene) zarađujete krađom kola ili ubijanjem ljudi. Novac se takođe zarađuje sudaranjem sa drugim kolima i prodavajući na dokovima ukradene automobile. Na raspolaganju su vam motori (superbike i bike) i automobili (od bube do cisterne). U igri postoje Resprey shop-ovi i Crazy Bobs bomb shop-ovi. Resprey shop-ovi služe za popravljanje automobila (prefarbavanje ako je potrebno)



Ako ste uporni, možete da provozate i GaMer autobus

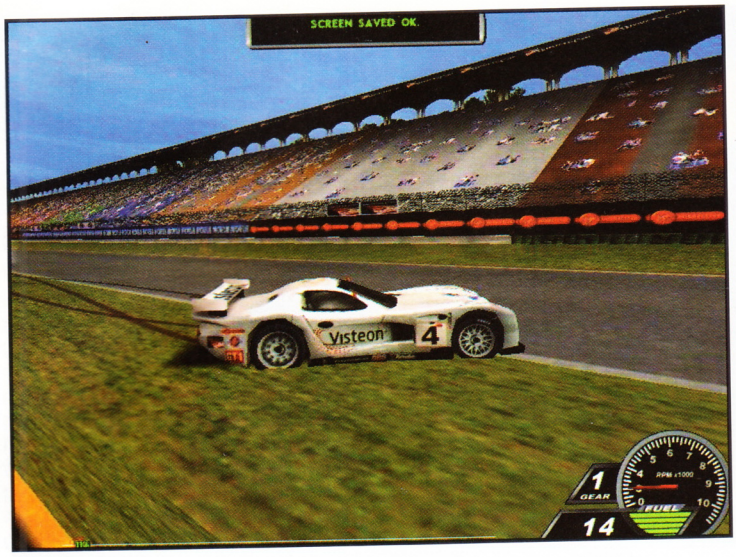


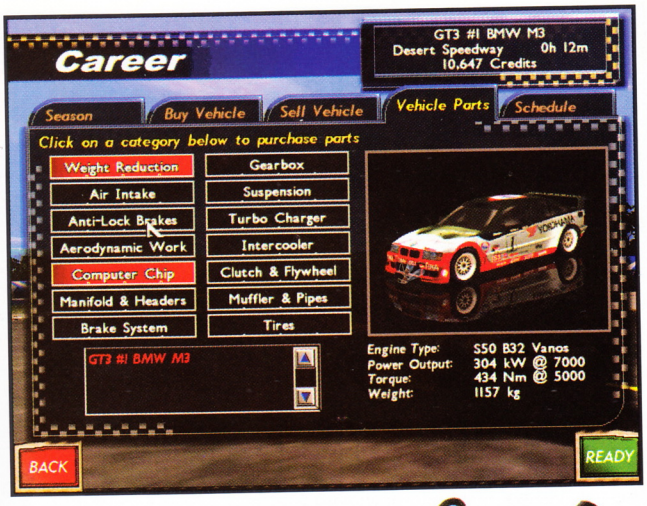
i menjanje tablica za određenu količinu novca. Oni su veoma korisni kada vas juri milicija ili neki gangsteri. Bomb shop-ovi vas naoružavaju bombom ispod kola koju kasnije aktivirate i za određeno vreme (5 ili 6 sekundi) treba da pobegnete što je dalje moguće. Lokacije Respray i Bomb Shop-ova treba zapisati ili upamtiti jer ih u jednom gradu ima 3, 4. Kada izvršavate misije pojavi vam se žuti indikator (strelica) koji vam pokazuje konačnu destinaciju. Ovaj indikator ne treba bukvalno pratiti jer ćete se zakucati u zgradu ili upasti u vodu. U gornjem levom uglu nalazi se pejdžer preko kojeg dobijate poruke od svog boss-a. On vam takođe štopuje vreme za neku misiju. Od Power up-ova možete pokupiti Multiplier (uvećava broj poena za 2 puta), ubrzanje za auto ili čoveka i pancir koji je otporan samo na 3 metka (beskoristan kada vas neko gađa mašinkom). Najbolja i najbrža kola su GTS Beast-Dodge Viper (naravno policijska kola su najbrža ali se ne računaju) .

Igra se može igrati u običnom ili 3D F/X modu. Mape su 3D urađene ali su bandere, automobili, ljudi i sve osim zgrada 2D sprajtovi. Igru takođe odlikuje dobra muzika za sve ukuse. Kada uđete u pick-up van ili kamion čuje se kantri muzika, a kada uđete u neka brža kola čuje se rap ili rok muzika. Sve u svemu ovo je igra koja sigurno zaslužuje da se nađe u vašoj kolekciji igara. Ako tražite ludu i agresivniju vožnju od bilo koje druge simulacije vožnji kupite Grand Theft Auto.

CAKE I TRIKOVI

- ❑ **itgallus - svi nivoi i gradovi**
- ❑ **nineinarow - svi nivoi i gradovi**
- ❑ **super well - svi nivoi i gradovi**
- ❑ **iamthelaw - bez policije**
- ❑ **stevesmates - bez policije**
- ❑ **itcouldbeyou - dobijaš 999999999 poena**
- ❑ **suckmyrocket - sva oružja, pancir i kartica za besplatan izlazak iz zatvora**
- ❑ **itstantrum - beskonačno života**
- ❑ **6031769 - beskonačno života**
- ❑ **hate machine - 10x multiplier**
- ❑ **buckfast - pritisni * na numpad-u za sva oružja**
- ❑ **callmenigel - pritisni * na numpad-u za sva oružja**
- ❑ **porkcharsui - diagnostic mode (pritisni c u igri)**
- ❑ **Heart of Gold - Sve animacije**





Sports Car GT

Iz Electronic Arts-a nam stiže još jedna simulacija vožnje pod nazivom Sports Car GT. Već sama imena proizvođača i igre vam daju dovoljno informacija da zaključite kakva je igra.

Ono što ovu igru odvaja od drugih ostvarenja EA-a (NFS na primer), je mogućnost podešavanja brojnih parametara vozila. Navešću samo neke mogućnosti: pritisak i tvrdoća guma, položaj i veličina spojlera, prenosni odnos brzina, količina goriva sa kojom startujete trku, raspored težine i balans kočenja (napred-nazad) pa sve do vešanja i njegovih parametara. Prosto vam dođe da obučete automehaničarski kombinezon i ne izlazite iz kanala.

Ostale opcije su manje-više standardne. To su Quick race, Career mode i Multiplayer. Ako se odlučite za quick race, na raspolaganju ćete imati samo dva vozila, BMW M3 i Porsche 911, koja možete voziti na jednoj od 4 ponuđene staze. Možete voziti određen broj krugova ili vremenski odrediti trajanje trke. U Career mode-u izbor vozila je mnogo veći ali sva ta lepota papreno košta a vaš novčanik je tanak. Vozilo za koje se odlučite možete budžiti raznim dodaci ali (ne nisam mislio na Ali Babu, već na obično, prosto ali, koje vam obično pokvari sve planove) pre toga morate zaraditi neku paru (fening, cent, peni, krajcaru, cekin i sl.). Put do novca je jednostavan: pobedite u trci i to je to. Staro vozilo možete prodati ali ćete dobiti tek deo novca koji ste uložili u njega, pa stoga pažljivo birajte na početku.

Posle dodatnog maltretiranja u vidu podešavanja dužine trke, broja i težine protivnika, krećete u upoznavanje sa stazom. Konačno u makini, užarenih očiju krećete. Prvi utisak je solidan. Grafika nije na nivou NFS3. Okolina nije tako detaljna i sigurno se ne može reći da će vam tokom vožnje odvlačiti pažnju. Ali, ne može se reći da je loša, naprotiv. Što reče jedan moj kolega, prijatna je, i to bi bio najadekvatniji izraz. Jedina zamerka bi se odnosila na nešto lošije nacrtana vozila.

Sada dolazimo do najboljeg dela a to je osećaj u vožnji. Eh, da je NFS3 imao taj filing, gde bi mu bio kraj. Realizam je neverovatan. Zanošenje u krivini uz naginjanje, kao i trzaj pri povratku na stazu posle izletanja su fenomenalni. Prosto osećate kako vam se volan otima iz ruke. Ludilo. Taj realizam ima i svojih mana. Svaka greška u vožnji se skupo plaća, a izletanje i okretanje na stazi će biti česta (možda i prečesta) pojava u vašim ranim radovima. Dešavaće vam se da pomislite da se vozite na ringišpilu a ne u automobilu. Srećom, protivnici nisu preterano brzi pa nemate potrebe da forsirate previše. Najpoželjnija vrlina u ovoj igri je strpljivost,

IgroMe®

Grafika	80%
Zvuk	85%
Muzika	75%
Igrivost	88%
Atmosfera	92%
+	85%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: **16 MB RAM, Pentium 133 MHz, SVGA karta,**

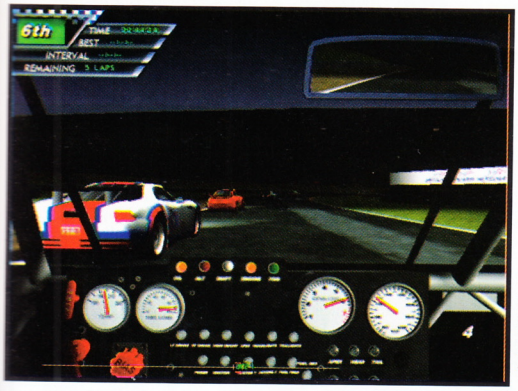
OPTIMALNA KONFIGURACIJA: **32 MB RAM, Pentium II 233MMX MHz, 4MB 3-D karta**

Simulacija vožnje

\+ Izvanredan model ponašanja vozila

\- Ostatak nije toliko dobar

jer se pobeda gradi samo takvim stilom igre. To je lakše reći nego učiniti. Igra vas prosto mami na brzu vožnju pa ćete tokom igre (posle grešaka) često uzvikivati: opet sam se primio (jedan od urednika, a neću reći koji, je to najbolje osetio na svojoj koži, he, he, he). AI protivnika je jako dobar pa će se često skloniti u stranu ili napraviti neki sličan pametan potez da bi izbegli sudar. Sudarom sa drugim vozilima ili udarcem u ogradu možete se oštetiti a to bitno utiče na dalju trku. Naime, tako oštećeni ne možete postići maksimalnu brzinu i ne možete parirati ostalima, a ako je sudar bio žešći vozilo će zanositi i biće mu smanjena upravljivost. Jedino rešenje u datoj situaciji je hitan odlazak u boks gde ćete popraviti kvarove. Sve to oduzima puno vremena pa možete da zaboravite na tako željenu pobedu. U boksu možete još i dopuniti rezervoar, kao i zameniti gume (a vreme prolazi, kao pesak kroz prste). Naročitu pažnju obratite na gorivo, ume da nestane kad je najpotrebnije, a to, pre svega, zavisi od dužine trke koju ste podesili u meniju.



Na muziku se u ovakvim igrama obično ne obraća previše pažnje pa ćete je i ovde možda isključiti da bi izbegli neprijatno zastajkivanje pri učitavanju sa CD-a. Osim toga, šta više prija ušima pravih ljubitelja vožnje od zvuka motora pod punim gasom (možda samo škripa kočnica u krivini). Što se tiče kvaliteta muzika je OK. Zvučni efekti su jako, jako dobri i realni ali ih je moglo biti i više.

Nehotični, blagi dodiri sa protivnicima, rezultuju ovakvim ishodom

Posle Sports car GT-ja sa još većim nestrpljenjem očekujemo NFS4 jer bi se spajanjem atmosfere ove igre i grafike NFS3 dobila simulacija vožnje godine. U međuvremenu sasvim dobro će poslužiti i Sports Car GT.

PS. U međuvremenu je stigao NFS4 i nije baš oduševio, te stoga, ako više cenite realističan osećaj vožnje od vizuelno atraktivnih predela, GT je prava igra za vas.

M&S Soft PC

Veliki izbor CD naslova

Igre, Programi, Enciklopedije za PC računare kao i konzole (PlayStation) i prateća oprema

Na 4 diska 1 besplatan

TEL: 011/146-744
e-mail:
mssams@EUnet.yu
Internet prezentacija:
www.mssoft .co.yu

SILVER

Srebro se ovoga puta pozlatilo. Šta drugo reći za igru koja me je od početka do kraja (skoro 6 dana teškog igranja) držala uz sebe.

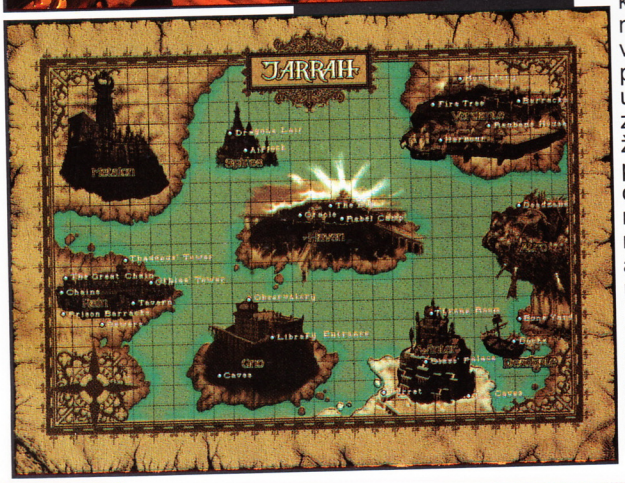
Po tematici ovo je jedan od pravih RPG (role playing game) igara. Već u uvodnoj animaciji se nazire kvalitet zastupljen u samoj igri, dugačka, izvanredno renderovana uvodna sekvenca (3D Studio Max, dok je ostatak rađen u 3D Studio R4 - predhodniku Max-a) sa zvučnim efektima uklopljenim u kompaktnu celinu.

Po startu sam se obreo na sceni koja mi je jako ličila na uvodnu animaciju, sem nekih likova koji su se šetali okolo. Sistem igranja je sledeći: ti i tvoji heroji ste na nekoj renderovanoj pozadini, treba da se krećete po njoj, nalazite predmete i rešavate zagonetke. Oni koji su čitali tekst o FFVII znaće da smo igru popljuvali pa ću se ovde zadržati prvenstveno na razlikama koje Silver čine daleko kvalitetnijim ostvarenjem. Sama pozadina je realna (koliko je to moguće u izmišljenom okruženju) sa mnoštvom sitnih detalja i pozadinskih animacija koje su odrađene do perfekcije. Fizički zakoni su zastupljeni u odgovarajućoj meri kao i interakcija sa okolinom. Ispaljene strele prave luk pri padu i odbijaju se od čvrstih podloga (kamen, metal). Perspektiva je zastupljena u uvećanju i smanjenju likova i objekata pri približavanju i udaljenju, projektili i magije udaraju u ogradu, stene i ostale predmete koji su u pozadini. Likovi se kreću samo tamo gde je to stvarno moguće (ne lebde iznad površine....). Kretanje uz stepenice i niz njih je moglo biti bolje urađeno pošto se heroji kreću prebrzo, ali bože moj, morate ostaviti nešto i za drugi deo. Zvuk se menja u zavisnosti od okoline u kojoj se odvija scena, sa bogatim zvučnim efektima i skoro konstantnom muzičkom podlogom koju jedino kvari dosta debilan tuš pri pobedi jačih neprijatelja.

Ne čudite se ako naiđete na ovako nešto

Predeli u kojima se borbe odvijaju se, pored lepote, krase i izvanrednom raznovrsnošću. Navešću samo par lokacija: odmetnički kamp, biblioteka, luka, kišni grad, potonuli grad, grad mrtvih, čarobnjakov dvorac, slikarski atelje - alijas mlin, luka, snežni dvorac, pećine... Dosta scena se proteže na nekoliko ekrana dajući dodatni pečat grandioznosti. Na sledeću scenu prelazite tako što klikneta na mesto (vrata, stepenice...) gde vam se pokazivač promeni u vrata. Ta vrata će često imati nacrtan i neki klju na sebi, pa je moja preporuka: papir i olovče u ruke, pa vredno zapisujte gde vam šta treba. Znajući koliko truda, ljudskog i računarskog vremena stoji iza prezentovanog, u potpunosti mi je nejasno zašto se autori nisu potrudili i likove odradili malo bolje i sa više detalja. Nažalost, manjak poligona i oštra izdvojenost likova bodu oči u odnosu na druge elemente, ali na sreću ne utiču bitnije na atmosferu.

Obavezno svratite u kafić ili proverite na mapi gde je.



Priča je ono što umnogome doprinosi atmosferi. Njen zaplet je daleko od jedinstvenog, ali je razrada umetnički urađena, sa održavanjem tenzije. Elem, ti kao vrli i hrabri junak upoznaješ se sa interfejsom i vežbaš razne udarce uz pomoć dede, kad se iznebuha pojavljuje sluga glavnog zlikovca (Silver-a) i otima ti ženu a ti sa dedom krećeš u pohod da je spasiš. Dalje ćete već i sami pratiti tok radnje, a ono što je važno napomenuti je da je radnja apsolutno nelinearna i imate mnoštvo različitih načina kako možete završiti misiju. Primera radi, ja sam završio igru iako nisam imao dva specijalna udarca, a jednu lokaciju na mapi nisam ni posetio.

Pri igranju možete voditi do tri heroja odnosno Davida-a i još dvoje/dvojicu/dve... Likovi sa kojima ćete se susretati su raznovrsnih zanimanja i mogućnosti pa ih koristite kako vam je zgodno, a kada poželite da ih zamenite idite do odmetničkog kampa gde će vas verno čekati.

Kao i u svim RPG-ovima, likovi imaju masu osobina od kojih su najvažniji broj hit poena, dexterity (veština) i magija (slika gore). Prelaskom određenih etapa dobijaju se novi nivoi, što automatski znači

IgroMe®

Grafika	85%
Zvuk	78%
Muzika	83%
Igrivost	70%
Atmosfera	91%
+	83%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: 16 MB RAM, Pentium 133 MHz, SVGA karta

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 20MMX MHz, 2MB SVGA

RPG

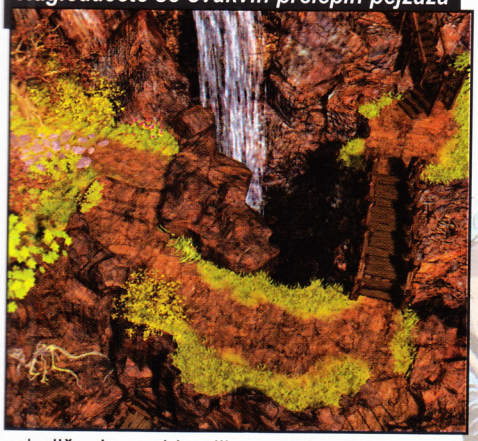
+ Atmosfera, kvalitet izrade

− Poneki put je borba nepregledna

Nagledaćete se ovakvih prelepih pejzaža

likom njegovog izvršenja. Obratite pažnju na njegovu boju, ona će vam reći u kom stanju je neprijatelj: što bliže crvenom, spremniji je za umiranje. Iz mog iskustva, od trenutka kada vodite tri lika najbolje je da jedan gađa dalekometnim oružjem, drugi magijama, a treći da ih štiti borbom prsa u prsa.

Protiv agresorske i kriminalne bande prokletog čarobnjaka Klinto... ovaj, Silvera stoji vam na raspolaganju više nego dobar arsenal. Od magija tu je osam različitih vrsta: vatra, led, ozdravljenje, elektricitet, zemlja, kiselina, vreme i svetlost koje se mogu unapređivati do trećeg nivoa.



poboljšanje osobina likova. Hit poeni se obnavljaju: klopom, magijama za iscelivanje ili prelaskom na sledeći nivo kada se sve skale napune. Magija se popunjava vremenom, što vam je nivo veći brže ide i popunjavanje, kao i magičnim kuglama. Dexterity je od izuzetne važnosti kod strelaca jer (uz još neke činioce) određuje preciznost pogodaka. Na početku ćete imati ispod 100 hit poena, ali zato završavate igru sa 10000.

Borba je urađena u realnom vremenu. U gornjem levom delu ekrana videćete sličicu vaših heroja sa tri skale ispod: energija, mana i štit. Pri svakom udarcu će se pojaviti baloničić sa brojem koji predstavlja oštećenje naneto pri-

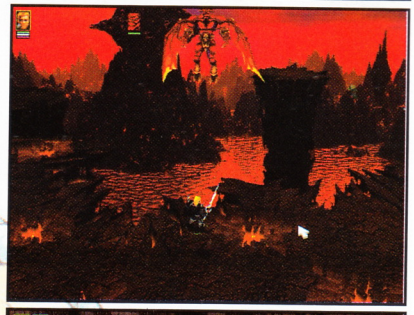
Dobro pazite šta radite sa magijama, npr. ledena će, upotrebljena na vatrenog demona, imati izvanredan efekat, dok će mu vatrena samo dati dodatnu snagu. Tu su i razni magijski predmeti koji se mogu koristiti, počev od vatrenog i ledenog mača, preko prstenja za nevidljivost i otpornost na magije, do skrola za prizivanje golema i lančića za pretvaranje u vukodlaka. Da se magijska svojstva ne bi tu završila pobrinuli su se i napitci, od uobičajenih za energiju i magiju, do mojih omiljenih eksplozivnih, otrovnih i haotičnih koji primoravaju neprijatelje da se bore međusobno. Oružja ima sva sila, počev od udaračkih kao što su mačevi, macole, buzdovani, sekire i dvostruki mačevi, do bacačkih: strele, vatrene strele, noževi, sekirice, bombe... U toku borbe imate velikog udela u načinu primene ovih oružja. Pritiskom na taster CTRL i povlačenjem miša u jednu od strana određujete potez koji će se izvesti. Desni taster miša i CTRL dovode do podizanja štita i zaštite od napada spreda. Specijalni udarci se u žaru bitke pozivaju pritiskom na taster, a kao i magični predmeti vremenski su zavisni, tj. po izvršenju potrebno je određeno vreme da bi se ponovo mogli iskoristiti. Postoji osam vrsta štitova koji mogu da prime različite stepene oštećenja pre nego što se raspadnu, a mogu se popravljati jedino magijom repair.

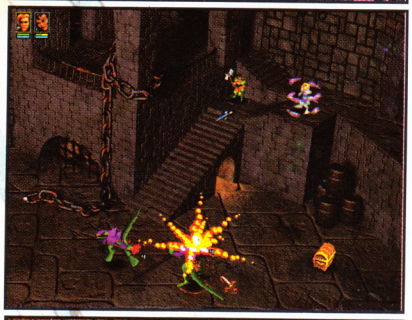
U inventaru (dobija se pritiskom na desni taster) se pored navedenih predmeta nalaze i ključevi, amajlije pa čak i medvedići. Pored standardnih zadataka dobićete i neke sporedne, koje se potrudite da izvršite jer onda dobijate razne lepe dodatke.

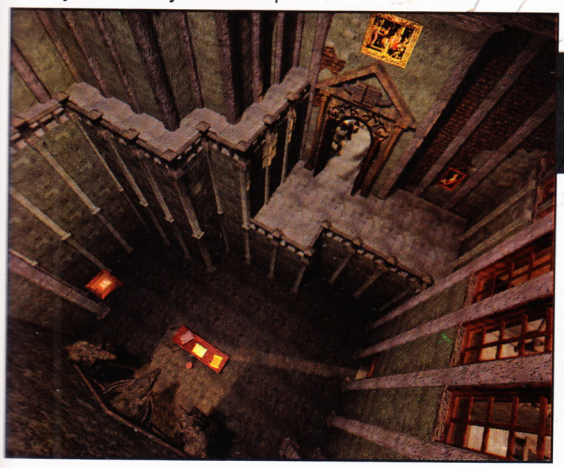
Jedan od najznačajnijih objekata u igri je mapa koju ćete relativno brzo dobiti od Duke-a, vođe pobunjenika što će vam dosta olakšati posao. Uz njenu pomoć je lako prelaziti sa lokacije na lokaciju bez gubljenja vremena u šetanju pošto je dovoljno samo označiti željeno mesto i već si tu. Par mesta na koje se mora ići: Barracs - za kupovinu hrane i dalekometnog oružja, Othias Tower - neprekidan izvor zlata, i odmetnički kamp - sveže informacije.

Sve ovo udruženo će vam trebati da porazite gore pomenutu armadu, što neće biti nimalo lako. Neprijatelja ima pravo mnoštvo i to dosta maštovitih, a njihova inteligencija nije za podcenjivanje.

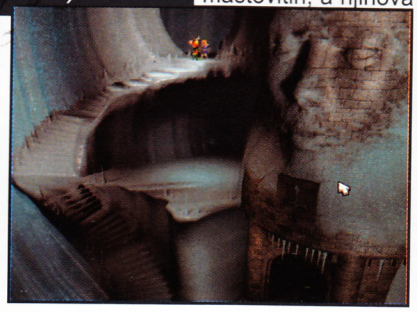
U toku igre snimanje pozicije se vrši isključivo na već određenim mestima. Iako osobina koja u suštini nervira igrača, ovde je to ipak odrđeno sa odgovarajućim tajmingom. Što se varanja tiče odgovarajući trainer će biti postavljen na našem sajtu: www.gamer.co.yu u rubrici download. Ipak, kao što je već to uobičajeno predlažem da ovu mogućnost koristite samo u slučaju zaglavljivanja, jer će inače igra izgubiti dosta od interesantnosti.

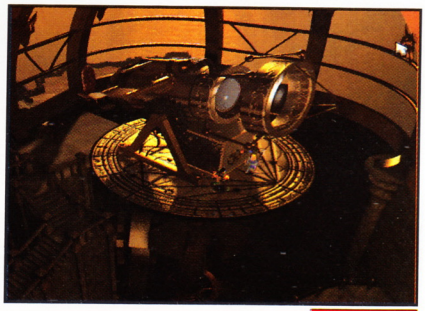






Ko pati od straha od visine neka ne gleda levo :)



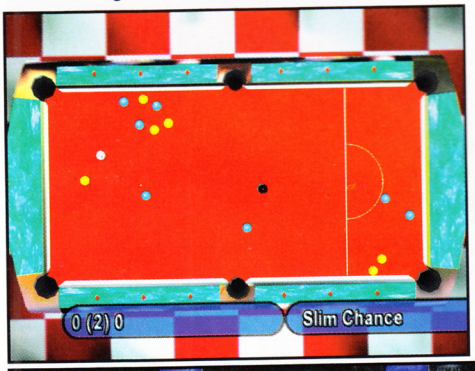


Pool: SharK

Pomalo bagovit engine: za one koji nisu znali kako izgleda unutrašnjost biljarskog štapa: imaju sada priliku!

Ah ... bilijar. Veliki štapovi sa još većim stolovima koji su uz to i puni rupa, a ima i nekih šarenih kugli. Odavno nije viđen ovako dobar bilijar na PC-u.

Protiv vas imaćete 18 protivnika od kojih svaki izgleda, a bogami, i igra različito. Neke ćete jako lako pobediti dok ćete se kod drugih pomučiti. Od stolova na raspolaganju vam stoji preko 30, od kojih ima i hexagonalnih, trouglastih, L-profilnih kao i onih u obliku zmaja. Takođe postoje i snooker stolovi za one koji vole ovaj tip bilijara. Ukratko sve što je ikada igrano kao bilijar. Takođe niste ograničeni ni samo na bilijar sa 8 kugli. Tu je i bilijar sa 3 i 6 kugli, Cut-Throat i Killer Pool, kao i već pomenuti snooker. Pravila po kojima se igra su međunarodna tako da ćete morati da ih naučite jer se razlikuju od onih koja neoficijelno važe kod nas.



Fizički model kretanja samih kugli je jedan od najboljih do sada viđenih. Takođe je jako dobro urađena kontola štapa sa mišem tako da se brzo možete navići na sistem igre i ovladati kako osnovnim udarcima, tako i onim komplikovanijim, a za one koji obožavaju bilijar tu su i trik udarci.

Sve ovo upakovano je u 3D grafiku jako visokog kvaliteta, sa zanimljivim lokacijama (sobama) za igranje, i protivnicima koji se kreću oko stola i dobacuju i komentarišu vašu igru.

Pogled na sto možete da rotirate i zauzmete najbolji položaj za udarac (možete da uključite i pogled "odozgo"), s' napomenom da se sa time otišlo predaleko tako da ponekad možete gledati i kroz neki objekat ali to i nije neka velika mana. Kuglu možete udariti sa felšom, pod bilo kojim uglom. Odbijanja i detekcija istih je urađena najbolje do sada i pretstavlja pravo uživanje koristiti odbijanje od martinele i postizanje atraktivnih poena.

Jedna od mana igre je što na većini DirectX 3D kartica (riva, Intel, ...) igra radi u softwareskom modu. Igra je "skoro" samo optimizovana za Glide režim tj. za Voodoo 3D akceleratorske kartice.

IgroMe®

Grafika	90%
Zvuk	80%
Muzika	75%
Igrivost	85%
Atmosfera	90%
+	85%

MINIMALNA KONFIGURACIJA:
16 MB RAM, Pentium 133 MHz, SVGA karta,

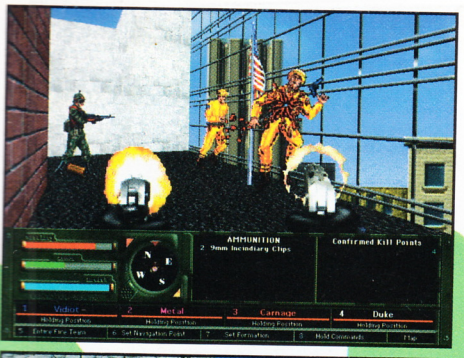
OPTIMALNA KONFIGURACIJA:
32 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta

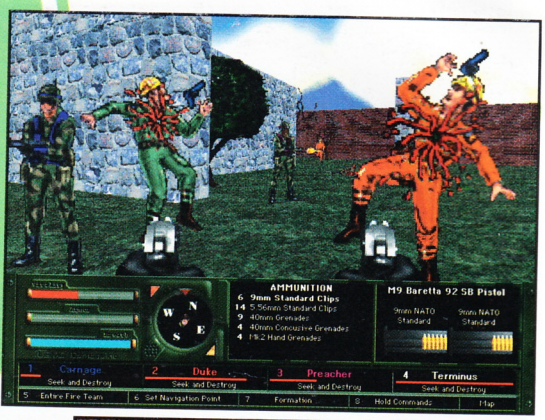
Simulacija bilijara

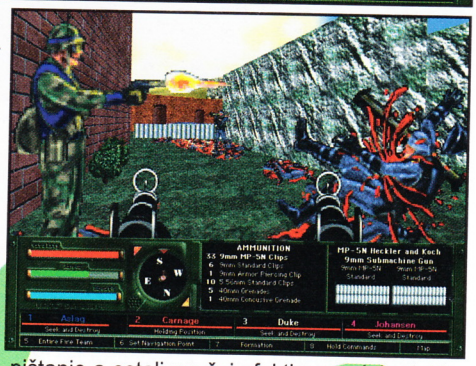
\+ Kanačno skoro savršen bilijar

\- ... da nija malih bagova sa grafikom

Damage Inc.

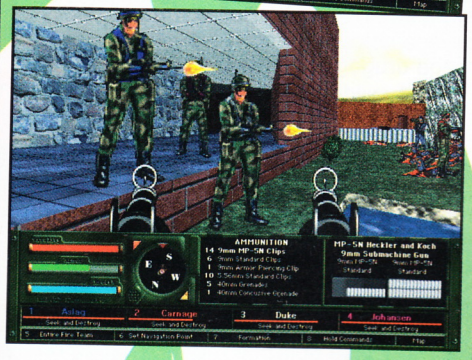


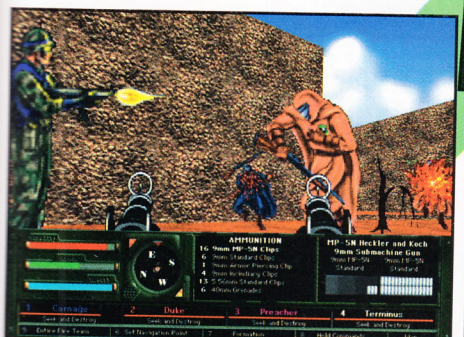




Ponekad možemo čuti starije igrače kako sa nostalgijom pričaju o igrama iz vremena spektruma (za mlađe igrače, mala kutija sa gumenim tipkama preteča današnjih kompjutera). Sećamo se tih igara zbog originalnosti i atmosfere pomoću kojih su i pored (za današnje standarde) slabe grafike i zvuka mesecima plenile pažnju igrača. Momci iz (upisati ime proizvođača) su to očigledno pogrešno shvatili. Spojili su lošu grafiku, jadnu muziku i zvuk sa bednom pričom i izvođenjem i (na hrabrosti svaka čast) izdali igru Damage Inc. Shvatam da nije lako smisliti originalan scenario za igru ali gluplji odavno nisam video. Dakle posle dugog i obimnog istraživanja CIA otkriva postojanje ultra tajne terorističke organizacije White Paladins koja preti svetskom miru. Iako je ova organizacija ultra tajna CIA herojskim naporom uspeva da otkrije ime vođe, tačne lokacije njihovih baza, koliko ih ima, da se oblače kao Ku Klux Klan (zamislite teroriste pod velikim kapuljačama i u mantijama različitih boja), kao i to da koriste skraćene dvocevke i mali broj Hekler&Koh automata. Jedino ostaje nejasno šta je obaveštajna služba još trebalo da otkrije, valjda brojeve telefona. Na scenu stupate vi kao iskusni vođa koji treba iz gomile ponuđenih komandosa da odabere trojicu saboraca.

Imate kompletan dosije ponuđenih marinaca od kojih je većini ispod psihičkog profila ispisana gomila kompleksa iz detinjstva. Oduvek sam mislio da komandosi moraju da imaju stabilan karakter ali eto debelo sam se prevario. Posle izbora krećete u prvu akciju praćeni vernim saborcima koji da bi se prepoznavali imaju pancir prsluke žute, crvene i plave boje. Pojava prve grupe neprijatelja je jako komična. Naime u raznobojne mantije obučena gomila zakukuljenih tipova više je ličila na pljosnate mete sa strelišta nego na užasne teroriste a mlatarajući nogama u prazno i krećući se levo-desno delovali su kao kulturno umetničko društvo koje uvežbava narodno kolo. Programeri AI rutine su bukvalno shvatili pojam skraćene sačmare tako da neprijatelj puca tek kada dođe na korak od vas. Nažalost nisam uspeo da pronađem opciju za uključivanje nišana pa je i moja vatra bila jako neprecizna (jako čudna logika putanje zrna). Naravno usput je moguće pronaći dodatnu municiju čak i metke sa kiselinom (?), a kada ovim mecima pogodite neprijatelja njegova krv je zelene boje. Pobijeni protivnici izgledaju kao pregaženi valjkom tako da ih je teško razlikovati od tla. Grafika je jako gruba i neprecizna, visina i rastojanje neproporcionalni (možete skočiti na kamen skoro vaše visine),muzike gotovo da i nema (s obzirom na kvalitet i bolje je tako). Zvučni efekti su posebna priča, pucnjevi su urađeni još kako tako ali uzvici pogođenih deluju kao neko pištanje a ostali zvučni efekti su malobrojni i neprepoznatljivi do te mere da se može igrati i bez njih. Normalno uz sve gore navedeno atmosfera i dinamičnost igre su na jako niskom nivou. Izgleda da su tvorci ove igre računali pre svega na mogućnost multi-player opcije ali uz sve napore nisam uspeo nikoga da privolim na takvu vrstu mučenja. Ovu igru preporučujem samo rođenim mazohistima. Sve u svemu jadno, bedno i ćemerno.





IgroMe®

Grafika	23%
Zvuk	34%
Muzika	12%
Igrivost	37%
Atmosfera	7%
+	20%

MINIMALNA KONFIGURACIJA:
8 MB RAM, 486 100 MHz,
SVGA karta

OPTIMALNA KONFIGURACIJA:
128 MB RAM, PentiumIII 455 MHz,
64 MB 3-D karta, 15,3 Gb HDD

Bljak pucačina

+ ha ha ha

– sve

NFS high stakes

Pred sam izlazak broja stiglo je njegovo kraljevsko veličanstvo Need fo Speed: High Stakes. Iznenađujuće brzo (nepuna dva meseca) po izlasku za Sony PS izašla je verzija i za PC.

Još od početka svaka verzija NFS-a je pomerala granice grafike. Prvi deo je bio nešto neviđeno, dvojka SE je podržavala vudu 1 (kartu koja se tek probijala), a Hot pursuit-a se većina vas sigurno dobro seća jer je opisana u drugom broju našeg časopisa. Elem, sve ovo je navodilo na zaključak da će i High STakes biti nešto novo, fenomenalno, senzacionalno ..., a on to nije. Ovaj nastavak je samo dobra igra i ništa više. Za mene lično, premalo

verovatno dovoljno da već očekuju novi nastavak.

Na startu možete odgledati dobro renderovani intro i primetiti da je zvuk jako dobar. Glavna promena u meniju je Careere mod koji predstavlja kičmu High Stakes-a. Po ugledu na npr. Grand Turizmo sa Sony PS, ovde gradite čitavu karijeru. Počinjete sa 25000 zelenih šuškavih novčanica i morate kupiti auto od kojih je najjeftiniji 20000. Za ostatak para možete kupiti jedan od upgradeova kojih ima ih ukupno tri ili sačuvati za slučaj da vam treba popravka (preporučujem).

Startujete u evropskoj turneji, a po završetku svih trka idete na high stakes, world tour i još mnogo tour-ova. Evidentna je namera producenata da od NFS-a naprave igru koja će se igrati mesecima (ko je opet pomenuo Grand Turismo). Možda su malo i preterali u tome pošto vas po slobodnoj proceni autora ovog teksta očekuje oko dva meseca neprestanog igranja da bi ste završili ovaj mod.

Već posle prve odvežene trke bićete puni oprečnih utisaka. Staze su ovaj put realni krajolici a ne neki futuristički modeli ispod mora ... Radi povećane realnosti kao pozadine su se koristile prave fotografije. Okolina je za nijansu bogatija ali je evidentno da se koristi isti engine kao i u prethodnom delu.

Najveću promenu je doživeo zvuk koji je izvanredan. Pucketanje električnog napona ispod dalekovoda, cvrkutanje ptičica, zavijanje vukova i još mnogo drugih zvukova će se truditi da vam skrene pažnju sa puta i natera u najbližu stenčugu. Za vreme vožnje prate vas teme koje su kvalitetne, ima ih dosta i sve su u tehno stilu. :(. Baš su i mogli da ubace neku hard rock stvar, ako ni zbog čega drugog onda zbog razbijanja monotonije.

Za razliku od audio ugođaja, korišćenje prethodnog grafičkog engina je donelo i neke neželjene efekte. Detekcija sudara je očajna. Često će vam se desiti da ste vizualno prošli pored prepreke ali se u stvari zakucate u nju. Takođe će iznenada, bez pravog razloga igra toliko usporiti da fps padne sa 30-ak na 10-12. Isto tako dolaziće (ne tako često) do iznenadnih seckanja i poskakivanja vozila. Nemo jte se začuditi ako vam se auto prevrne na nekom nagibu puta kao što je most i onda nastavi lagano da klizi dok se prvi udaljava 20, 30 sekundi.

Ono što je jako nedostajalo III a ispravljeno u ovom delu je deformabilnost vozila. Sada će na svaku vašu interakciju sa preprekom na putu izgled vozila reagovati. Ako se dobro potrudite možete ostati bez šoferke, farova, migavaca, haube, guma, probušiti hladnjak, i zapaliti motor. Posle svega moći će te da prodate auto za istu sumu kao da je u potpuno ispravnom stanju i nabudžen sa svim dodacima. Naravno možete potrošiti i par hiljada dolara, otići u garažu i odgledati predivan morfing efekat dok vam to sve iskrpe. Momci su malo zavrnuli rukave, pa će sem otpadnutog branika na putu mnogo bolje ležati vaš auto, tj. nema više onog famoznog lebdenja iznad staze. Takođe se vaš autić ne lepi tako žestoko za prethodnika, a milicija čini sve što je

IgroMe®

Grafika	82%
Zvuk	92%
Muzika	83%
Igrivost	68%
Atmosfera	85%
+	83%

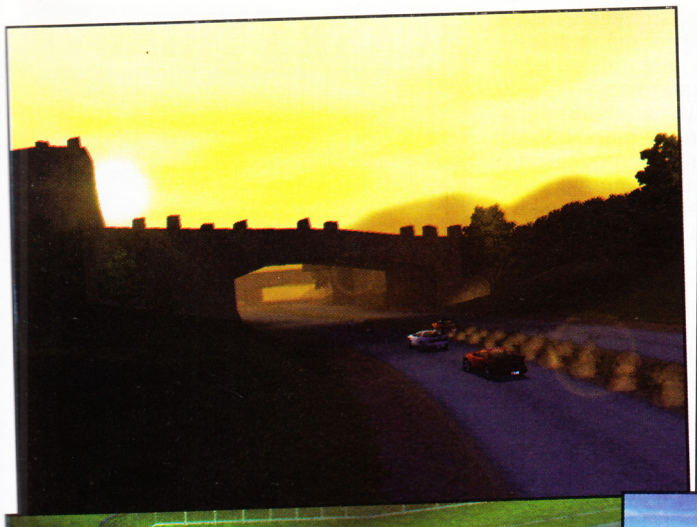
MINIMALNA KONFIGURACIJA: 16 MB RAM, Pentium 166 MHz, SVGA karta, 10 MB HD

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: 32 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 12 MB 3-D karta, 310 MB HD

Simulacija vožnje

\+ Deformabilnost vozila, zvučni efekti

\- Loša detekcija sudara, nedorađenost



Levo je službeni a desno privatni auto članova redakcije THe GaMe®-a

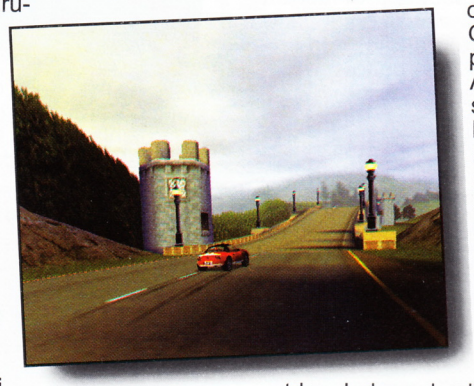
u njenoj moći da vas zaustavi (guranje sa puta, čeoni sudar pri 189 km/h...). Protivnički AI je unapređen i imaćete pune ruke posla pre nego što ih pobedite.

Tokom vožnje možete da uživate u izvanrednim pejzažima ili u trci sa vozom (jako lepo) ili npr. lavinom. Broj različitih staza je veliki, a kada se još dodaju varijacije na temu: noć, ogledalo, kiša, sneg, kontra vožnja, dolazi se do cifre od koje će vam se zavrteti u glavi. Zbog bogatstva detalja, zvukova i neperiodičnog ponavljanja situacija oko staze, nijedna vam neće brzo dosaditi. Divićete se padanju snega, oluja će vas kupati kišnim kapima (mada retrovizor kaže da je iza vas lep i sunčan dan), a sunce zabljesnuti. Flerovi su već standardna ponuda, ali zasleplјivanje nije urađeno na standardan način izbeljivanjem ekrana, već vas to sunce stvarno zaseni. Stoga naočare za sunce na nos, pa tek onda na popodnevnu vožnju. Noć je priča za sebe. Iako su farovi bolje urađene nego ranije i dalje su dosta loši, pa sam ja najčešće vozio bez istih. Velika je zamerka što su dim i prašina ostali praktično isti kao i u prethodnom delu.

Za High Stakes važi pravilo: Para vrti svet. Naime, sve je u lovi. Počev od nagrada na takmičenjima, do mogućnosti kupovine i unapređivanja kola pa do amortizacije koja se mora platiti da bi se učestvovalo na takmičenju. Što se samog High Stakes moda tiče on je vrlo jednostavan: vi i još jedan protivnik jedan protiv drugog, pa ko pobedi uzima auto od onog drugog. Automobili su izvanredni: od BMW Z3, preko Jaguara XKR do Diabla ili F1 Mc Laren-a. Oni su podeljeni po klasama B, A, AA i bonus. Pojedine staze se moraju odvoziti sa određenom klasom, dok su druge slobodne za sve. Ipak, ne zalećite se, već na takve trke idite sa lošijim automobilom. Em su popravke jeftinije, em protivnici dolaze sa slabijim kolima. Za svaki auto je dat skraćeni prikaz u obliku izveštaja o tehničkim podacima i par sličica. Ponovo nerviram što ne postoje video sekvence kao u kecu i dvojci, koje su mi prirasle za srce.

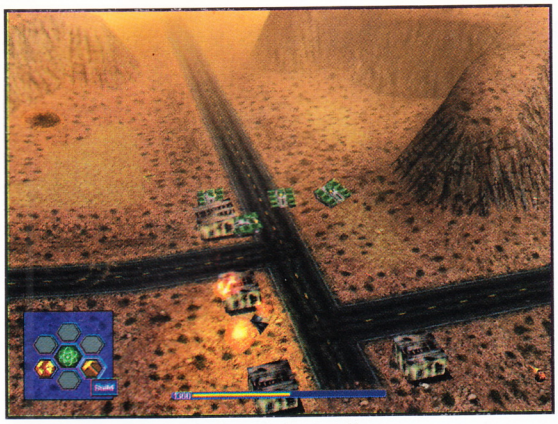
U Hot Pursuit modu možete bežati od drugova plavih, juriti nekoga ili igrati na vreme. Budite brzi jer su se i panduri unapredili. Sada postavljaju i blokade na put a ne libe se i da pozovu helikopter u pomoć. Naravno to isto i vi možete da radite ako ste pandur :). Tu negde je i knockout mod. Ima 7 staza a 8 igrača a na kraju svake staze ispada poslednji. Naravno, cilj je pobeda u poslednjoj trci (u ostalim trkama možete biti bilo koje sem poslednjeg mesta pa da idete dalje.

Kako smo nešto pre ovoga imali na opisu Sports Car GT (takođe se potpisao Electronic Arts) definitivino smo očekivali više. Da ne budemo nepravedni, GT je prava simulacija dok je NFS arkada. U NFS-u vam nikad neće nestati goriva ili zablokirati brzina, ali bar zato ne morate biti usresređeni na vožnju tokom cele trke. Jedna od velikih mana se ogleda u pokazivaču oštećenja koji se menja manje -više po random principu, i ogleda se u smanjenoj konačnoj brzini i sporijem ubrzavanju. Nema ni pomena o zanošenju u stranu, lošijem kočenju ...



Ovakav kakav je NFS: High Stakes je vizionarski poduhvat sa dosta nedovršenih rešenja i par krupnih bagova. Da su bar ove greške ispravljene igrivost je mogla dobiti i veću ocenu, pogotovu što je upravljivost automobila dosta laka. Ovako igraćemo se sa IV ovakvom kakva je, jer je i dalje najbolja, i čekaćemo patch, SE (special edition) ili expansion disk.

Kamera zauzima najneverovatnije moguće uglove



Trend 3D real-time strategija se nastavlja, a ovog puta, ovaj mladi podžanr je dobio sjajnog predstavnika, koji na najbolji način koristi 3 dimenzije u već oprobanom sistem klasične 2D strategije. Igru je napravio Pumpkin Studios a distribuirao Eidos Interactive. i stiže nam na 2 CD-a.

Za razliku od dosadašnjih ovakvih strategija, koje su se uglavnom oslanjale na mitska vremena i umišljene svetove (Myth, Warhammer: Dark Omen, Populous), Warzone je smešten u budućnost, tj. kao što mu ime kaže, u 2100. godinu. Radnja se odvija na planeti Zemlji, tj. na onome što je ostalo od nje. A nije puno ostalo.

Ako već niste pogodili, došlo je do prave nuklearne katastrofe (nekih 100 godina u budućnosti od današnjeg vremena). Kako se to desilo i šta je tu zapravo bilo, više nije bitno (a i odgledajte Intro). Sada je najbitnije povratiti civilizovan život na Zemlju i povratiti nekadašnje stanje. Dakle, preživelih ima, ali nažalost, oni nisu jedinstveni, pa će morati i međusobno da se obračunavaju. Pitate se gde vi tu upadate. Pa, moram da vas obavestim da ste vi komandant, i to najveće (pravedne) frakcije, koja se bori za The Project, tj. za obnovu i konačno uspostavljanje reda na američkom kontinentu.

U igri postoje tri kampanje, i ne mogu se preskočiti, već se igraju po redu. U njima ćete se susretati sa različitim neprijateljima, a postepeno ćete se i unapređivati i dobijati sve bolja naoružanja. Najvažnije je da nađete artefakte koji su raštrkani po mapi, koji su vitalni za ponovnu izgradnju i za research. Isto tako, morate se i postarati da kampovi protivnika (Scavengers u prvim misijama) budu izbrisani sa mape, odnosno uništeni.

Princip igranja je prilično jednostavan. Warzone je više nego uspešan hibrid Command&Conquer-a i Myth-a. Sve ćete brzo shvatiti. Dakle, build - search - destroy - recover bi otprilike bilo neko kratko objašnjenje. Izgradnja je na početku najbitnija, a dobro je što ne morate u svakoj misiji da krećete ispočetka da formirate bazu. Najvažnija sirovina je nafta. Osnovne jedinice su truck-ovi, koji vrše izgradnju. Kada na mapi pronađete izvor nafte, pošaljite truck (ili više njih) i tu će se postaviti Oil Derick. Naravno, treba imati više takvih postrojenja. Zatim, treba imati Power Generator koji će da proizvodi energiju, factory za proizvodnju jedinica, reasearch facility za razvoj nauke, a kasnije ćete postavljati i zaštitne objekte u svojoj bazi, poput gun turret-a, zatim bacača plamena i tako dalje. Isto tako, ove stvari možete i primeniti na vaše borbene jedinice (Machinegun Viper Wheels), modifikovati ih i napraviti ih opasnijim za borbu (pucaju sa snažnijim mecima, bacaju plamen...).

Ono što nema svaka strategija, a čime se Warzone može itekako pohvaliti, jeste broj komandi koje dodeljujete jedicima. Tako nešto smo videli samo u Activision-ovom Dark Reign-u. Borbenim vozilima možete izdavati komplikovana naređenja, (a ne samo idi tu, pucaj na tog), što pojačava stratešku stranu ovog ostvarenja. Dakle, možete im pre borbe reći da se povuku u bazu pri malom oštećenju (u bazi se putem

CAKE I TRIKOVI

- ❑ **time toggle - zaustavlja i pokreće vreme**
- ❑ **get off my land - ubija neprijatelje**
- ❑ **show me the power - 1000 dodatne energije**
- ❑ **hallo mein schatz - završava trenutnu misiju**
- ❑ **work harder - završava naučna istraživanja**
- ❑ **double up - vaše jedinice su duplo snažnije**
- ❑ **timedemo - pokazuje frame rate i engine data**
- ❑ **kill selected - ubija selektovanu jedinicu**

WarZone 2100

IgroMe®

Grafika	90%
Zvuk	96%
Muzika	60%
Igrivost	83%
Atmosfera	90%
+	84%

MINIMALNA KONFIGURACIJA: **32 MB RAM, Pentium 166 MHz, 2MB SVGA karta, 75 MB HD**

OPTIMALNA KONFIGURACIJA: **64 MB RAM, Pentium 233MMX MHz, 4MB 3-D karta, 75 MB HD**

Strategija

+ Atmosfera, komande, zvuk i 3D izvođenje

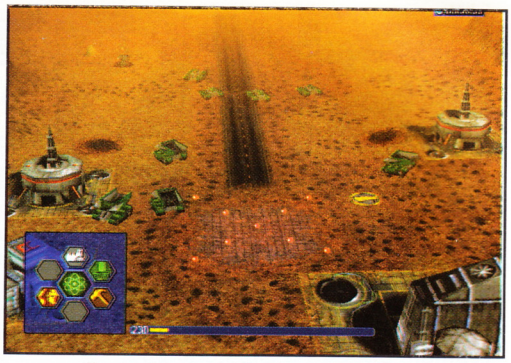
– Slične misije i okruženja, slaba muzika

srećnici koji se i posle nekoliko velikih bitaka i bez ijednog jedinog oporavka vraćaju u bazu, a onda oni stiču ogromno iskustvo, dobijaju novi rang (na osnovu broja ubistava - rookie, green, trained, regular, professional, veteran, ellite, special, i konačno hero, koji ima preko 500 ubistava. Isto tako, postoje i dodatne komande za paljbu, tipa uzvrati paljbu, pucaj po nahođenju, juri jedinicu, pa zatim čuvaj poziciju, patroliraj i tako dalje.

Zvučni efekti koji prate celu igru, a naročiti deo kada dolazi do borbe, su na vrhunskom nivou. Eksplozije ne samo što izgledaju, već i zvuče filmski, efekti pucnjave su kao iz najboljih akcija (npr. odzvanjanje metka koji je pogodio vaše oklopno vozilo). Tu su i zvuci motora vaših vozila. Zamislite scenu u divljem zapadno - američkom pejzažu, crvenkaste planine vas okružuju, a vi sa nekoliko vozila se jurite i napucavate oko nafte sa vašim opakim neprijateljima na motorima, i shvatićete da je film Mad Max bio jedna od glavnih inspiracija programerima.

Muzika je na osrednjem nivou. U pitanju su CD kompozicije koje su ambijentalnog karaktera.

Grafiku i izgled grafičkog engine-a nisam hteo puno da komentarišem, jer je uglavnom sve poznato. Dakle, malo unapređeni Myth engine, totalna sloboda kamere (i po x i po y osi), zoom in & out, rezolucija do 1024*768, a sve to radi pod Direct 3D-om, glide-om, ili u običnom soft-verskom modu. Modeli



vozila su lepo urađeni, a sretaćete i protivničku pešadiju koja je lepo animirana, samo je šteta što brzo pogine pod točkovima vaših oklopnika.

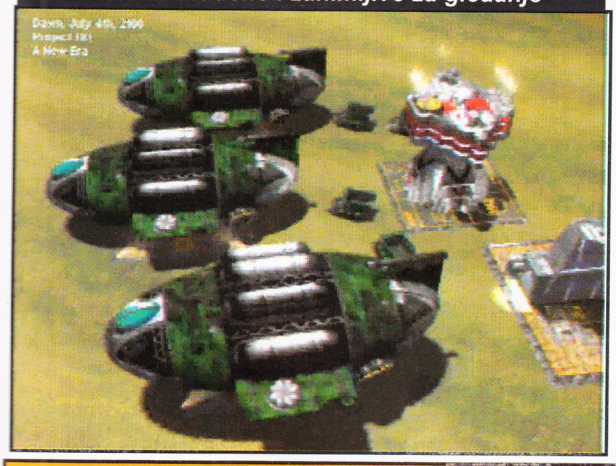
Svi oblici multiplayer povezivanja su podržani, i za tu opciju su spremljene posebne mape.

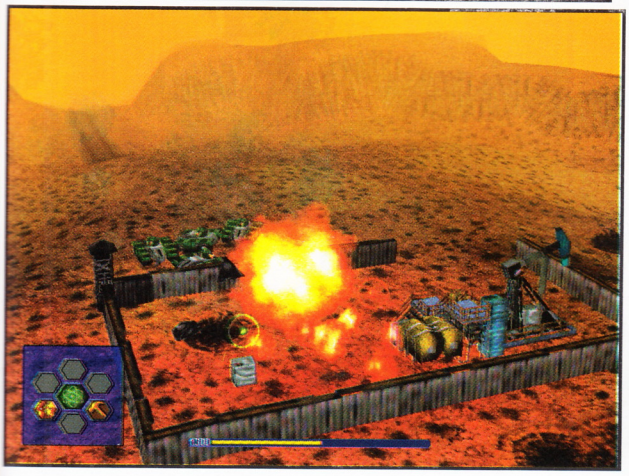
Evo sada da spomenemo i neke od izrazitijih mana Warzone-a. Pre svega, to je sličnost misija, odnosno njihov konačni cilj. Dalje, promene u pejzažu i izgledu mapa su mogle da budu češće i izrazitije. Ovako vam može dosaditi da iz misije u misiju gledate jedne te iste teksture, bez obzira koliko su one bogate i živopisne. I kao je što je već napomenjeno, muzika je mogla biti dosta bogatija.

Svejedno, Warzone i pored ovih par propusta, veoma uspešno nastavlja i dopunjuje žanr 3D strategija, i zato svi koji vole futurističku akciju sa dosta strategije i pristojnim scenarijom ne bi smeli zaobići Warzone 2100.

repair opcije popravljaju i pune energijom), da se povuku tek kada su dosta oštećeni, a ako ste baš ludi vojskovođa, reći ćete Do Or Die, što bi značili u slobodnom prevodu - kući se živ ne vraćaj. Naravno, šalu na stranu, uvek postoje

Video sekvence, iako u interlace modu, su dobro urađene i zanimljive za gledanje





Settlers 3

Mission CD

Najšarenija strategija svih vremena je dobila zvanični dodatni d isk, koga su Settlers zaljubljenici itekako iščekivali. Ovaj tekst je rezervisan upravo za njih, i za one koji su igrali treći nastavak, a svi vi ostali trk po originalna dva CD-a, malo se poigrajte, a onda se vratite i nastavite da čitate.

Nećemo ovde sada da govorimo kako se igraju Settlers-i, kakva je grafika i slično, jer smo to uradili u šestom broju našeg i vašeg Gamer-a (sve je ostalo isto), a ko nije čitao taj broj i opis, neka ga malo prelista, pa onda nek nastavi da čita.

Ako se sećate, tada smo rekli da Blue Byte uskoro sprema editor mapa. Pa, možemo reći da to nisu bila prazna obećanja, jer ga sada sa ovim diskom dobijate. Editor se posebno instalira, lako se snalazi u njemu, a najbolje je što odmah možete da vidite i rezultate vašeg rada, tj. kako će to izgledati u stvarnosti, odnosno u igri. Napravite vašu mapu, pošaljite je drugu preko e-maila i recite mu kako ste je upravo skinuli sa net-a, povežite se modemima i oderite ga.

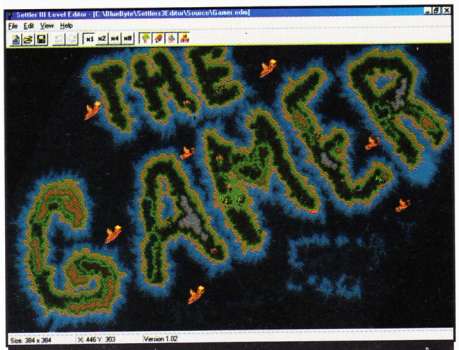
Nije editor jedina novost. Tu je i 23 novih multiplayer, kao i 10 novih single mapa, koje su zanimljivije od originalnih. Naime, programeri su izgleda uočili onu kritiku da su mape i njihovi scenariji u originalu bili

jednolični, po principu - stalno gradi sve iznova, pronađi i uništi neprijatelja. Zato sada imamo i neke mape gde ste odmah na početku opremljeni ogromnom vojskom, a tu su i neki zanimljivi scenariji, gde cilj nije samo militarnog karaktera.

Dalje, tu je i nova kampanja, odnosno tri kampanje. Po jedna za Rimljane (najlakša), Japance (osrednja) i Egipćane (najteža). Njihov kvalitet (mape, priča, tekst između misija) je zadovoljavajućeg kvaliteta, jedino je digitalizovan govor pred misiju izostao.

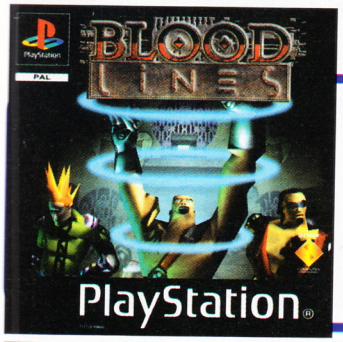
Na disku se, inače, nalaze i demo verzije Blue Byte-ovih klasika - serijal Battle Isle, kao i Settlers 2 - gold edition.

I to bi otprilike bilo to. Pa, od jednog običnog data diska, i nije se moglo više očekivati, zar ne? Naravno, mogle su tu biti i neke nove jedinice, koja nova građevina, ili ne daj bože, neke nove kompozicije, ali u suštini, ovaj disk nas nije razočarao, a verujemo da neće ni vas. I zato, nemojte više da čekate, već kada prelistate i ovaj broj Gamer-a, trk po mission CD (potrebna su i originalna dva CD-a), i namučite vaš kompjuter brdom šarenila i boja.



Autentičan dokaz da editor radi

Flash Light



Blood Lines (PAL)

Blood Lines je PAL varijanta NTSC igre Break Neck. To je jurnjava po arenama sa ciljem da osvojiš što više svetlosnih objekata koji liče na teleporte, a osvajaš ih dodirom čime oni prelaze u tvoju boju. Usput tučeš protivnika i ne dozvoljavaš mu da dođe do svetlosnih objekata i da ti oduzme poene. Naravno, tu su i power upovi koje usput skupljaš i koji ti mogu pomoći u pobeđivanju. Igra je za dva igrača, i zauzima 2 bloka na memorijskoj kartici.

Grand Theft Auto: London 1969 (PAL)

Prvo moramo da napomenemo da je ovo prvi (!!!) disk sa dodatnim misijama za Sony Playstation. To znači da ti je, kao i kod PC-ja, potreban prvi disk, odnosno sama igra, kako bi startovao ovaj sa dodatnim misijama. Prvo ubaciš ovaj disk, Sony ga prepozna i zatraži ti original, tj. igru Grand Theft Auto, onda nju pročita i kaže ti da ubaciš disk sa dodatnim misijama. Dok menjaš te sve diskove nikako ne smeš ugasiti konzolu, već pritiskaš samo dugme za otvaranje poklopca i dugme X na džojstiku. Inače, za one koji se nisu susreli do sada sa ovom igrom, GTA je prva i jedina igra u kojoj si ti negativac i obavljaš sve moguće prljave poslove za mafiju. Grafika nije ništa izuzetna, mada je malo poboljšana u odnosu na original GTA. Igra je za jednog igrača, zauzima 1 blok na memorijskoj kartici i ima podršku za analogni džojstik.

Street Skater (PAL)

Street Skater je PAL varijanta NTSC igre Street Boarders, ali na ovu PAL varijantu se potpisao i Electronic Arts, i malo je doradio. Igra malo bolje grafički izgleda, novina je i to što ti nisu sve staze i svi skejteri dostupni, nego moraš da ih otvaraš prelaženjem. To prelaženje se zasniva na skupljanju određenog broja poena za svaki nivo. Poene možeš dobiti pravljenjem raznih skokova i trikova. Što teži i komplikovaniji skok, to više poena. Igra je za dva igrača, ali prvo igra jedan pa drugi.

Sports Car GT (PAL)

Još jedna vožnja pod okriljem Electronic Arts-a je stigla. Grafički, u poređenju sa Need For Speed-om 4, Sports Car GT izgleda, moramo priznati, lošije. Težište igre je bačeno na kupovinu automobila, na njihovo poboljšavanje i usavršavanje koje je daleko bolje urađeno nego u NFS 4. Na raspolaganju ti je preko 40 automobila i timova, među kojima su BMW M3, Porsche 911, Callaway C7 & C12, itd. Takođe postoje i dnevne i noćne staze, kao i staze pod raznim vremenskim uslovima. Igra je za dva igrača (podeli se ekran), i ima podršku za analogni džojstik.

Monaco GP Racing Sim. 2 (PAL)

Stigla nam je i nova formula od kuće Ubi Soft. Monaco izgleda stvarno fenomenalno, i bolidi se mnogo bolje ponašaju nego u Formuli 1 98. Jedina mana koju ova igra ima je ta što nisu ubačena u igru prava imena vozača i timova. Data ti je opcija da možeš sam da ih upišeš ako želiš. Igra je za dva igrača (podeli se ekran) a mogu je igrati i četiri igrača na dve konzole pomoću link kabla.

Tank Racer (PAL)

Tank Racer je sličan igri Tiny Tank, s tom razlikom da je ova igra nešto ozbiljnija. Ti upravljaš tenkom, dobijaš zadatke i ubijaš neprijatelje i uništavaš njihova utvrđenja. Ovde nema humora, a tenk kojim upravljaš nije animiran kao mali Tiny. Ali ipak, sve ovo grafički jako lepo izgleda, sve je skladno, tečno i brzo. Tank Racer može biti zamena za Tiny Tank-a ljubiteljima ovakvih igara, pošto je on izašao na PAL-u, a Tiny Tank postoji za sada samo na NTSC-u. Igra je za jednog igrača.

Puma Street Soccer (PAL)

Puma Street Soccer je nešto novo u sferi fudbala. Radila ga je kuća Sun Soft koja je izbacila i odbojku za Sony. Grafika je dobra, igra je brza i tečna, i lako je upravljanje. Ovo je više ulični fudbal, odnosno to je fudbal četiri na četiri i veoma je zanimljiv. Na raspolaganju ti je preko 30 timova sveta, ali na žalost nema Jugoslavije. Mogu ga igrati osam igrača pomoću multi tapa, ima podršku za analogni džojstik i na memorijskoj kartici zauzima od 1 do 10 blokova.

Retro Force (PAL,NTSC)

Retro Force je nešto što će obradovati ljubitelje igrica sa automata. Ovo je pucačka igra sa malim letelicama, nešto poput igre Strikers 1945. Nešto što ipak odvaja ovu igru od ostalih igara sa automata je njena grafika. Retro Force je zaista grafički veoma dobro urađen. Pogled je iz ptičije perspektive, tako da je sve pregledno. Vaš zadatak je da pucate i raščišćavate sebi put. Igra je za dva igrača.

KKND Krossfire je strategija sa ratnom tematikom, koju možemo smestiti negde između Warcraft-a 2 i serijala Command & Conquer. Konstruiši bazu i komanduj trupama dok težiš da završiš datu misiju protiv monstruoznih mutanta i zastrašujućih robota.

Igra počinje fenomenalnim introom, koji se slobodno može svrstati među deset najboljih za Sony Playstation. Grafika u samoj igri je tipična za strategije, tako da se nog klana. Misije su veoma različite (što je jako dobro) ali skoro sve obično uključuju uništavanje svega ili određenih neprijatelja u oblasti. Ovo je veoma zahvalno, pogotovu ako si početnik, jer nisi odmah na početku bačen u središte akcije sa previše konfuznih opcija koje moraš da protumačiš. Nekoliko trupa i već izgrađen kamp koji su ti dati na početku, omogućavaju ti da se, lagano i sportski, upoznaš sa kontrolnim sistemom. Sva pešadija i vozila započinju neprijateljski kamp i vrlo brzo završiš misiju, slično kao u serijalu Command & Conquer. Igru možeš snimiti samo kada u potpunosti završiš misiju.

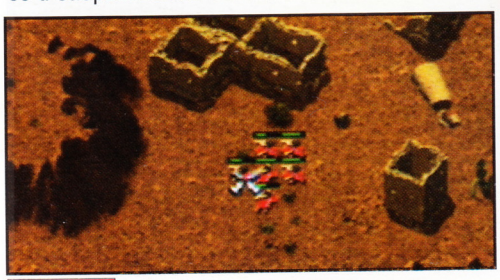
Ono što umanjuje celokupan utisak i što

za nju može reći da je funkcionalna. Sve trupe, tehnička oprema i zgrade su sastavljene od sprajtova. Trupe su prilično male i potrebno je nekoliko sati igranja pre nego što sa sigurnošću možeš da odrediš koje tvoje trupe su prva linija a koji su destruktivni mučenici. Zgrade su takođe skoro sve slične po veličini i obliku, ali se mogu razlikovati zahvaljujući Buildings meniju koji ti označava svaki tip strukture na tvoju komandu.

Area za igranje je najrealističnija moguća koja se može naći u ovakvoj vrsti igre, mnogo bolja od one u Warcraftu 2 i prosto ostavlja Command & Conquer serijal (po tom pitanju) daleko iza sebe. Bogate zelene površine su fantastično urađene, da prosto poželiš da si tamo. Višegodišnje biljke se razlikuju u obliku, veličini i starosti. Sveže zasađena drveća se pojavljuju skoro bez lišća, starije žbunje pokazuje vidljive znakove uvenulih zlatnih listova. Zagađene reke koje dele zemlju izgledaju kao guste supe boje zelenog graška sa povremenim ostrvcima koja pokušavaju da podignu svoje vrhove iznad močvarne vode. U stvari čitav pejzaž bi se slobodno mogao nazvati aerografijom futurističkog 3D terena.

KKND Krossfire je rat između tri različite frakcije od kojih svaka nudi poseban izazov. Survivors su humanoidi koji su se skrivali 40 godina u podzemnim bunkerima. Evolved su se suočili sa holokaustom na zemlji i sada su grozno deformisana bića. Series 9 je vojska robota odlučna da uništi svu ljudsku formu.

Prvo ti se pojavljuje mapa na ekranu, i ti moraš da odlučiš koju ćeš stranu prvo kontrolisati. Pre nego što počne igra, zadatak će ti saopštiti čudno unakažen vođa izabra-



život u Grupi 1. Jednom kad veličina Grupe 1 počinje da se širi, možeš je podeliti u nekoliko manjih grupa. Ulaskom u group meni možeš podeliti svoje snage na pešadiju, vazduhoplovstvo, pomorsko-desantni odred, na specifične odrede ili mešavinu svih vrsta trupa.

Neprijatelj svakog trenutka može napasti tvoju bazu i ti nećeš moći da znaš kad će se to desiti. Ovo se dešava zbog toga što je teren koji nisi prešao i istražio sa svojim trupama potpuno u mraku i ne vidi se. Zato moraš slati male grupe jedinica da istraže teren i vide šta se nalazi u tvojoj okolini. Jednom kada se oblast otkrije, ostaje otkrivena u toku cele igre.

Pozitivna strana KKND Krossfire je i mogućnost prilagođavanja brzine same igre, u rasponu od 1 (vrlo sporo) do 10 (brzina svetlosti). Pažljivo strateško razmišljanje je potrebno da se završe neke misije, dok ponekad možeš direktno da napadneš

može da zasmeta je to što su neke oblasti za igranje isuviše male i sitne. Ali veliki plus u odnosu na ostale strateške igre za Sony Playstation je opcija za dva igrača (podeli se ekran). Ovde dva igrača mogu da igraju i jedan protiv drugog, a mogu i zajedno da igraju protiv neprijatelja (kompjutera).

Opis urađen u saradnji sa SPRING-om tel 311-53-42

KKND: KrossFire

IgroMe®

Grafika 3

Muzika 3

Atmosfera 4

Igrivost 4

Real time strategija

\+ Opcija za 2 igrača

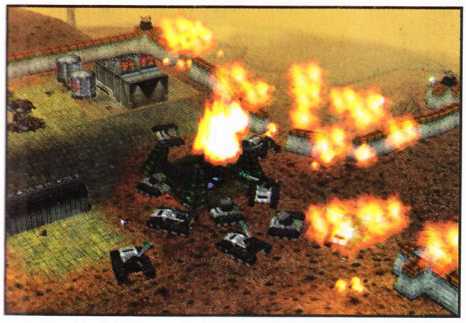
\- Sitna grafika

WarZone 2100

Warzone 2100 je prva prava 3D real time strategija koja je skoro došla i u naše krajeve. Ljubiteljima strateških igara je već poznato da je Warzone 2100 izašao i za PC, ali za Sony , ova strategija je jedan korak dalje i nešto sasvim novo.

Radnja strategije je kao u nekom Terminator filmu. Gospodin Nepoznati je bio zadužen za nuklearne centrale i druga smrtonosna oružja, i malo po malo je uzimao svoje parče kolača. Kada su njegovi programeri pokušali da ga rastave, kao svaki nezadovoljan radnik malo se ozlovoljio. Bilo bi suvišno reći da je bombardovanje celog sveta i dovođenje istog do nuklearne zime malo previše, ali osećao se bolje.

Vojne jedinice koje su preživele eksploziju su se udružile kako bi povratile red u nuklearnoj pustoši. Oni sada moraju da se bore protiv čudnih nakaza i moraju pobediti strvoždere i mehaničke kreacije gospodina



Nepoznatog. Ti preuzimaš ulogu vojnog komandanta, koji mora da vodi svoje trupe kroz 30 misija 3D akcione strategije.

Što se grafičke strane tiče, moramo priznati da je prosto izvanredna.

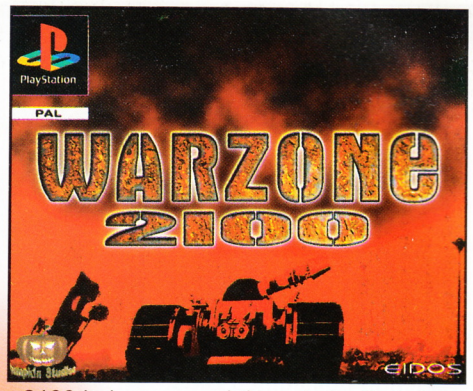
Warzone 2100 je prva prava 3D strategija za Sony Playstation i to moramo imati na umu. Omogućena ti je potpuna rotacija terena koji je urađen u potpunosti u 3D-u. Takođe su i sva vozila, sve trupe, sve zgrade, jednom rečju sve je urađeno u potpunom 3D-u.

Da bi se održala brzina igre, ograničen ti je broj jedinica koje možeš da izgradiš. Maksimum je 40 jedinica. Ali zato možeš praviti bilo koju vrstu jedinica. Tokom misija, opcije za istraživanje su ti dostupne, što znači da tokom izvršavanja zadataka, imaš mogućnost da istražuješ okolinu. Ovo ti omogućava da pronađeš dodatne delove za svoja vozila, omogućujući im da grade još monstruoznije tenkove, izviđačka vozila koja se brzo kreću ili bilo koju od 2000 mogućih mašina. Gusenice za tenkove, kupole na vrhu tenkova, kao i oklop možeš sam napraviti, i to ih možeš praviti u zavisnosti od spoljašnjih uslova terena gde se trenutno nalaziš.

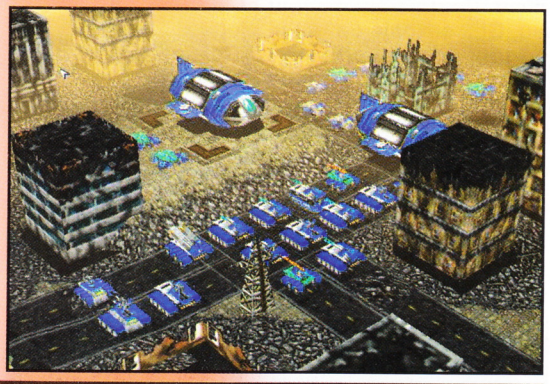
Sama igra je podeljena u tri kampanje: pustinja Arizone, New York i Aljaske. Svaka kampanja ima svoj nivo težine. Pozadine se sastoje uglavnom od kanjona, sa povremenim gradovima koji su u ruševinama. Sve je bez mane urađeno u 3D-u, sa minimalnim iskakanjem poligona i seckanjem.

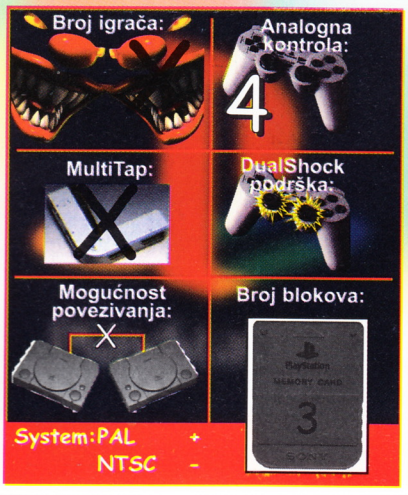
Sama bitka ne može biti lakša. Naređenja se mogu brzo dati i brzo se mogu odrediti grupe, sa nekoliko pritisaka na određeno dugme. Ako ti dosadi ovo kliktanje, možeš izabrati battle mode kako bi uleteo pravo u tuču. Ovaj mode ti dozvoljava da preuzmeš kontrolu nad jednom jedinicom i da se boriš zajedno sa svojim trupama.

Istraživanje i 3D grafika Warzone 2100 čine unikatnom igrom među strategijama za Sony Playstation. Vrlo lako se igra, misije su raznovrsne i nisu dosadne. Pri svemu tome dodat je jedan potpuno novi elemenat strateškim igrama, a to je tvoje aktivno učestvovanje u samoj igri, kao i uticanje na tok igre. Sve u svemu, Warzone 2100 je izvrsna real time strategija koju toplo preporučujemo svim ljubiteljima strateških igara.



Opis urađen u saradnji sa SPRING-om tel: 311-53-42





IgroMe®

Grafika	5
Muzika	4
Atmosfera	4
Igrivost	4

Strategija

\+ Grafika

\- Ne podržava igranje dva igrača

GeX 3: Deep Cover Gecko

Posle uspešno obavljenog poslednjeg zadatka, Gex odlazi na duži godišnji odmor (oko godinu dana) da se sunča na finom, mirnom pustom ostrvu. Kada mu je konačno dosadilo sunčanje i surfovanje, on odlučuje da se vrati u svoju tajnu bazu. Po dolasku u svoju hi-tech pećinu, Gex saznaje da mu je njegov dugogodišnji neprijatelj, zli Rez, oteo prijateljicu, takođe tajnog agenta, agenta Xtra (njen lik tumači glumica Marliece Andrada koja se može videti u svima poznatoj seriji Baywatch).

Gex, vrlo uznemiren zbog svega toga, kreće u potragu za tajnim skrovištem Reza kako bi spasao svoju saputnicu. Naravno, to nikako neće biti lako, posto Gex mora da se bori sa raznim neprijateljima i mora biti vrlo lukav kako bi prešao

mnogobrojne nivoe u bizarnom TV stilu, pre nego što dođe do samog Reza. I još jednom, naši igraci, It's Tail Time!!!

Jedna od najvažnijih i najupečatljivijih karakteristika igre su komentari i šale koje slušamo tokom cele Gex-ove avanture. Dana Gould, poznati komedičar, je i ovog puta pozajmio svoj glas našem glavnom junaku, i omogućio mu da zbija sale na račun poznatih TV serija i filmova. Od oko hiljadu šala koje Gex izgovara, moramo priznati da su neke stvarno izvanredne i originalne, dok druge, slobodno možemo reci, samo pogađaju metu, ali nikako nisu dosadne. Međutim, ima jedna mala zamerka što se šala tiče, mnogo manje ih ima na foru Ostin Pauersa, nego u prethodnom Gex-u, a one su stvarno bile super.

Što se tiče vizuelne strane igre, moramo priznati da je Crystal Dynamics dobro upoznat sa hardverskim mogućnostima Playstation-a, pošto je grafika u Gex-u 3 jedna od najboljih koja se može naći kod igara za konzole. Takođe, poboljšanje u odnosu na prethodni deo je i to što ovde skoro da i nema iskakanja poligona (izuzetno vrlo retko se javlja) kao i to da nema usporavanja. Sve je vrlo tečno, glatko i brzo. Naravno, i kamera je dosta poboljšana, mada i tu ima nekih malih propusta. Ponekad to može biti jako teško da proceniš razdaljinu i dubinu sa tvoje tačke gledista, a ponekad i u izvođenju 3D platformskih skokova što može znatno otezati igranje. Ali ovde moramo pohvaliti programere koji su imali milosti, i u takvim situacijama su ti ostavili i drugu mogućnost ako ne uspeš da skočiš: prečicu. Tako da nećeš mnogo izgubiti. Ali finalni nivo, u kojem skačeš po satelitima koji kruže kako bi došao do Reza, e to je pravi košmar, sa tamnim teksturama i tamnom pozadinom - je ostao bez takve druge mogućnosti.

Zvucni efekti su dobri kao i u prethodnoj Gex-ovoj avanturi, i zahvaljujuci nepekidnoj akciji koje ovde ima na pretek, stvarno možeš čuti dosta različitih zvukova. Jedan od najfinijih i najlepše obrađenih je zvuk vodopada ili zvukovi Gex-ovih koraka po različitim terenima.

Muzika je takođe jako dobro ukomponovana, sa fantastičnim miksom različitih tipova melodija, koje se veoma lepo uklapaju u okruženje svakog nivoa.

Što se upravljanja tiče, igra ima podršku za analogni dzojstik, koji je sasvim dobro urađena. I pored toga mi vam preporučujemo običan džojstik što zbog lakšeg upravljanja, što zbog raznih skokova.

Gex 3:Deep Cover Gecko je prepun malih finih specijalnih efekata koji su stvarno izuzetno urađeni i koji će vas zaista oduševiti i nasmejati. Ceo Gex-ov svet je toliko živopisan i bukvalno oživljen animacijama, da prosto imaš utisak da se ti nalaziš u njemu.

Gex 2:Enter The Gecko je bio prava prekretnica, u to vreme, za 3D platformske igre za Playstation. Grafika je bila izvanredna, igra smešna i originalna, i celokupna tematika igre je bila zabavna i privlačna. Bez previse odstupanja od prethodnog Gex-a, Crystal Dynamics je uspeo da održi Deep Cover Gecko veselo luckastim, i da i dalje pruži lep izazov za ljubitelje platformskih igara.

Gex putem televizijskih ekrana ulazi u razne svetove sa različitom tematikom u kojima mora da izvrši određen broj zadataka pre nego što dobije daljinski upravljač kao nagradu (na svakom nivou ih ima ukupno četiri). Što više upravljača sakupiš imaš pristup većem broju svetova. Gex ima sposobnost da skače, trči, udara repom, da se vere po zidovima zahvaljujući lepljivim geko stopalima, i karate udarac. Taj udarac se može koristiti na neprijatelju, kao i udarac repom, a jezikom Gex uzima razne power up-ove.

Sve u svemu, Gex 3:Deep Cover Gecko je odlična platforma koja će se sigurno svideti ljubiteljima platformskih igara, i kojima je toplo preporučujemo.

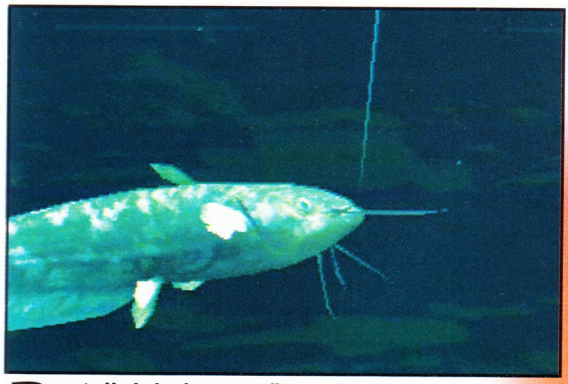
IgroMe®

Grafika	4
Muzika	4
Atmosfera	4
Igrivost	4

Platforma

+ Fazoni

- Sve po starom



uhvatiti 3 najteža grgeča koja možeš da nađeš. Da bi upecao ribu, na raspolaganju ti je nekoliko vrsta mamaca i nekoliko različitih pozicija na samom jezeru. Znati koji mamac da koristite, kako da ga koristite i gde da ga koristite je glavni ključ za uspešno pecanje, ali zadržati ribu na udici je apsolutno na tebi. Kada upecaš ribu-moraš da je izvučeš. Obično nema mnogo otpora, ali velike ribe ponekad zna da bude jako teško izvući. Dok motaš moraš voditi

Postoji duboka, mračna tajna u ovoj industriji. Tajni svet koji se nalazi izvan svih borilačkih, sportskih igara. Taj svet je svet pecanja.

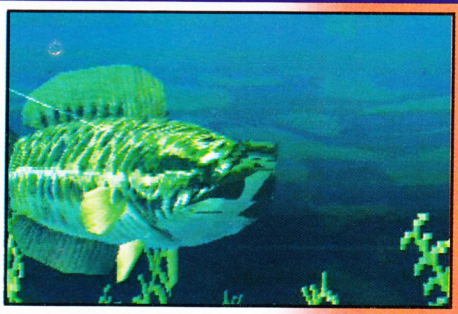
Fisherman's Bait

Što se grafike tiče, ovde imamo kombinaciju fotorealistične pozadine sa prekrasno renderovanom ribom koja te postavlja u centar igre.

Za svaku je pohvalu što je i ovakva vrsta igara zastupljena na SONY PLAYSTATION-u. Novina u odnosu na njegove prethodnike je ta što Fishermans Bait ima u sebi opciju za dva igrača.

Ljubitelje pecanja će obradovati i ova nova mogućnost: pecanje i zimi i leti u udobnoj stolici u bilo koje doba dana. Džojstike u ruke i na pecanje!!

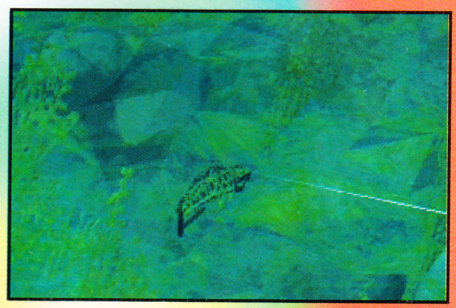
Opis urađen u saradnji sa SPRING-om. Tel: 311-53-42



Ljudi prave pecaroške igre već dugo, dugo vremena. Jedan od najranijih primera ovakvog tipa igre je Fishing Derby za ATARI 2600. Fishermans Bait, znatno složeniji od Fishing Derby-a, takođe zauzima čist pristup svetu pecanja. Ali ono što ova arkada gubi u pogledu realnosti, ona to nadoknađuje svojom zabavom.

U igri postoji nekoliko različitih modova. Početnički mod te uči kako da koristiš kontrole u lakom mirnom jezeru. Mod treninga ti dozvoljava da izabereš jedno od tri glavna jezera u igri i da jednostavno pecaš. Versus mod dozvoljava tebi i tvom prijatelju da se međusobno takmičite ko će više ribe da upeca. Tournament mod je glavni mod u igri. Ovde igraš na sva tri jezera. Svako jezero ima svoj kvalifikacioni krug i pravo takmičenje. Da bi se kvalifikovao za takmičenje, moraš upecati ribu težu nego što je određeno normom. Samo takmičenje je događaj koji traje samo 10 minuta. Ti moraš računa o otporu najlona, ukoliko je suviše visok, tvoj najlon će pući i riba će pobeći.Da ne bi došlo do toga, moraš popustiti i pustiti ih da malo vrdaju. Kada izmoriš ribu, lako ćeš je izvući.

Pošto je ovo arkadna igra imaš i mogućnost da se takmičiš sa posebnim tajmerom. Svaka riba koju upecaš ti daje malo više vremena na tvom tajmeru u toku igre. Ako vreme istekne, moraš iskoristiti kredit kako bi nastavio dalje. U opcijama imaš mogućnost da staviš neograničen broj kredita tako da ovo i nije neki problem.



IgroMe®

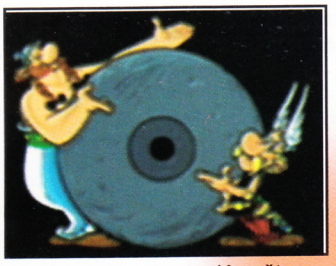
Grafika	4
Muzika	3
Atmosfera	4
Igrivost	5

Pecačina? 1

\+ Zanimljiva tema

\- ... ali čemu to sve?

Asterix



Asterix je karakterističan i originalan miks strategije i platforme, tako da i taktičari-početnici imaju podjednake šanse da pobede. Otvorena igra ti dozvoljava potpunu slobodu da napreduješ, i ako ne završiš nivo ništa te ne sprečava da se vratiš na njega kasnije. Konačno, atmosfera u igri je totalno u fazonu crtanog filma - Asterix je zabavan i pun akcije.

Slobodno možemo reći da je Asterix sinteza dve igre u jednoj, jedna je strategija a druga platforma. Prvo što dobiješ je mapa - 2D površina za igranje, koja predstavlja Francusku. Mapa Francuske je podeljena na male Galske gradove i sela. Svaka od tih teritorija je naseljena Rimljanima, koji su na mapi predstavljeni malim plavo-belim prugastim šatorima. Kada napadaš neprijateljsku teritoriju, mali broj trupa napravljenih od karata maršira preko granice mašući oružjem, galameći i dovikujući se. Oblak prašine zatvara bitku pre nego što se mrtvi konačno bace u vazduh i izmeni statistika. Kada Galijska vojska osvoji teritoriju Rimljana, njihovi šatori se zamene zlatnim kazanima u kojima se krčka magičan napitak.

Drugi deo igre je mnogo vizuelno privlačniji. Kada su određeni gradovi napadnuti igrač se susreće sa mnogo prepoznatljivijim formatom. Kako se novi ekran učitava, tako stiže nova igra. U osnovi to je 3D platformska igra u kojoj igrač kontroliše jednog od glavnih karaktera, Asterixa ili Obelixa. Animacije su izvrsno urađene. Izgleda i imaš osećaj kao da učestvuješ u interaktivnom Asterix crtaću. U početku ti se likovi mogu učiniti malo tromi dok se kreću, ali držeći dugme za trčanje malo ubrzavaš stvari.

Zvučni efekti su kolekcija zvukova iz urnebesne komedije, sa dosta zvižduka, beng-ova i crash-eva.

Asterix počinje sa kratkim introom koji objašnjava priču koja se odvija u pozadini igre. Getafix je ostao bez sastojaka za svoj magični napitak. Sedam glavnih sastojaka se čuva na sigurnim mestima. Ostali sastojci su nasumice razbacani oko Galije. Igrač mora da sakupi sve sastojke i da ih vrati Getafixu.

Kao što smo već ranije napomenuli, Asterix je kombinacija više tipova igara. To je u osnovi 2D igra koja se igra po potezima, vrlo slična Riziku, ukombinovana sa delovima 3D platformske igre.

Mapa Galije je podeljena na 82 teritorije, od kojih je 81 naseljena Rimljanima. Umesto da koriste oružja od čelika protiv neprijatelja, Galske trupe koriste magični napitak. Igrač počinje igru sa samo jednom teritorijom na kojoj se nalazi dvadeset jedinica.

Pre svakog poteza Getafix snabdeva Galske trupe sa dodatnih 10 jedinica magičnog napitka, međutim ova pojačanja se mogu dodati samo onim teritorijama koje su pod kontrolom Galije.

Sledeće što treba da odlučiš jeste broj jedinica koji će se boriti i moraš odrediti koje ćeš susedne gradove napasti. Ako će deset Galijskih jedinica napasti dve Rimske jedinice, onda će ishod biti vrlo očigledan, mada može da se desi da izgubiš par svojih jedinica tokom bitke.

Kada odigraš svoj potez, kompjuter raspoređuje svoje jedinice, napada i odgovara na tvoje poteze.

Kada napadneš neki od specijalnih gradova u kojima je sakriven tajni sastojak, igra se prebacuje na platformski deo gde upravljaš jednim od glavnih karaktera. Tu postoji nekoliko različitih izazova i zadataka koje moraš ispuniti. Roman Fort je platformska igra u kojoj Asterix mora da sakupi što više zlatnih novčića dok se brani od Rimljana. Drugi izazovi uključuju deo sa buradima koji se kotrljaju suprotno od kazaljke na satu, a tu je čudesno

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	3
Atmosfera	4
Igrivost	4

Strateška platforma

\+ Ipak nešto novo

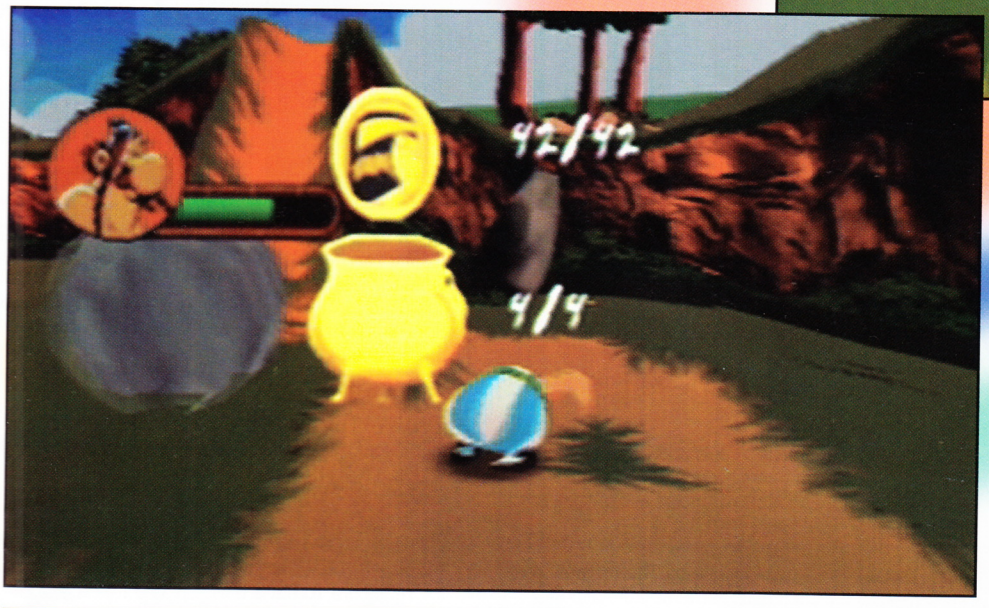
\- Samo za jednog igrača

takmičenje pod nazivom Baci Rimljanina. Stil ovog takmičenja je sličan stilu bacanja diska iz igre Olympic Summer Games. Imaš tri pokušaja da baciš Rimljanina što je dalje moguće tako što ćeš ga ljuljati oko Onelix-ove glave i onda ćeš ga pustiti da leti.

Posle uspešno izvršenog zadatka u platformskom delu, igra se vraća na mapu, sve dok jedna strana ne dobije kontrolu nad celom mapom i time bude proglašena pobednikom.

Iako smo svi očekivali da će Asterix biti čista platforma, ova igra nas nije razočarala. Potpuno je originalna, mogu je igrati i početnici i iskusniji igrači i to sa velikim užitkom. Jedina zamerka sa naše strane je to što nema opciju za dva igrača.

Opis urađen u saradnji sa SPRING-om tel: 311-53-42



Tako Dobar Izbor
TDI
radio 105.5 Mhz

BAJT 021
NAJSLUŠANIJA EMISIJA O RAČUNARIMA U VOJVODINI
na 92,2 MHz
www.bajt021.co.yu
SUBOTOM
OD 20^00 DO 21^30
NS-92,2MHz

Male Tajne

SONY PLAYSTATION

Marin&Shickey.co.yu:

APOCALYPSE:
Da bi ste aktivirali CHEAT MODE morate držati L1 i uraditi... Za otključavanje nivoa trougao, gore, X, dole. Za dobijanje oružija kocka, krug, gore, dole, X, kocka. Za nevidljivost dole, gore, nazad, nazad, trougao, gore, napred, dole.

CARDINAL SYN
Sledeće šifre moraju biti ukucane u title screenu gde piše: pres start. Za sve likove gore, dole, dole, gore, levo, trougao, napred, kocka, dole, krug, L1,L2. Za magiju: napred, napred, krug, nazad, nazad, L1, R2, L2, R1. Za kraj sekvence: gore, kocka, trougao, krug, kocka, trougao, krug, dole, krug, trougao, kocka, krug, trougao, kocka

DUKE NUKEM: TIME TO KILL
Neranjivost:L2, R1, L1, R2, gore, dole, gore, dole, select, select. Neograničena municija: nazad, napred, nazad, napred, select, nazad, napred, nazad, napred, select. Sve kartice: gore, napred, gore, nazad, dole, gore, napred, nazad, napred, dole. Isprobajte ovo: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2,

TWISTED METAL II
Neograničeno municije i beskonačno energije: Držiš L1 + L2 + R1 + R2 i uradiš - gore, dole, levo, desno, desno, levo, dole, gore.

Miodrag Ćirović
RESIDENT EVIL2
Za beskonačno municije i sva oružja glasi: gore, gore, dole, dole, levo, desno, levo, desno i draw weapon taster, a ukucava se u prozoru za status (gde vidite energiju, oružja, municiju i predmete).

Time Crisis

Čekajte dok vam se ne pojavi glavni ekran sa tri selektovane mete. Pogodite rupu u sredini slova R u reči CRISIS dva puta, zatim pucajte unutar nišana koji stoji pored reči TIME (dva puta). Otvoriće se cheat menu sa life, credit i shot opcijom. To će poslužiti za dobijanje 9 života, beskonačno kredita i isključivanje reload-a. MORATE BITI JAKO PRECIZNI DOK PUCATE NA OVOM EKRANU.
Level select:
Držite pritisnute L1 + X + Krug oko pet sekundi. Ako je sve u redu začuće se pucanj. Pritisnite Start na naslovnom ekranu za prelazak na bilo koji nivo.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Za aktiviranje sledećih kodova, idite u meni sa strane tokom misije (pritisnite Cancel dugme). U meniju pritisnite taster za potvrdu iznad svakog od sledećih simbola:
Za Novac - Kocka, Kocka, Krug, X, Trougao, Krug.
Za Nuklearku - Krug, X, Krug, Trougao, Kocka, Trougao.
Za Chronoshift - Trougao, Krug, Krug, Kocka, Kocka, X.
Otvara Mapu - Kocka, Trougao, Krug, X, Trougao, Kocka.
Soylent Green* - X, Krug, Trougao, Trougao, Krug, X.
Završen nivo - X, Kocka, Kocka, Krug, Trougao, Krug.
* Soylent Green:
Ova šifra ili pretvara ljude u zlato ili dodaje njihovu vrednost u vaš money pool. U oba slučaja radi samo u Multiplayer modu ali zahteva prvo izgrađenu rafineriju.

Za upisivanje šifre kliknite na Teams meni dugmetom cancel, zatim pomerite kursor preko sledećih ikona u meniju i pritisnite cancel na svaku a zatim Krug, Trougao, Trougao, Krug, X

MORTAL KOMBAT 4

Novi izgled:
Svaki od likova se preoblači tako što se slike na ekranu za selektovanje izrotiraju nekoliko puta. Za sve karaktere sem Sonje i Tanje je dovoljno dva puta, a za njih tri. Rotacija se vrši tako što pritisneš start i bilo koji taster.
Čitovi (kodovi)
111-111: Slobodno oružje; 123-123: Bez Snage; 222-222: Slučajno Oružje; 321-321: Uvećane glave; 100-100: Isključuje bacanja; 001-001: Beskonačno trčanje; 110-110: Isključuje bacanje i Max Damage; 011-011: Goros Lair; 022-022: The Well; 033-033: The Elder Gods; 044-044: The Tomb; 055-055: Wind World; 066-066: Reptiles Lair; 101-101: Shaolin Temple; 202-202: Living Forest; 303-303: The Prison; 313-313: Ice Pit

NBA LIVE '99
Bonus timovi:
Udite u Rosters ekran i izaberite Create Custom Team. Ubacite neku od sledećih lokacija ili naziva timova:

Location	Team name
EA	Europals
Hitmen	Coders
Hitmen	Earplugs
Hitmen	Idlers
Hitmen	Rebounds
Hitmen	Pixels

Lažno dodavanje u toku igre: L2 + X

FIFA Soccer '99

Neograničeno para (zelenih šuškavih novčanica): Na ekranu za menjanje tima pritisni L1, L2, R2, R1, Krug, X, Kocka, Trougao, Start, Select. Atlanta Attack tim: Osvoji Brazilski kup na professional difficulty level-u.

Need for Speed: High Stakes

Pogled sa kontrolne table: Za vreme Loading screen-a, pritisnite i držite: gore + Trougao + X.
Mod Pijanica: Za vreme Loading screen-a, pritisnite i držite: gore + L2 + R1.
Turbo: Prvo omogućite pogled sa table a onda, za vreme vožnje, stisnite Gore.
Spora CPU kola: Za vreme Loading screen-a, stisnite i držite: Levo + Kocka + Krug.
Saveti:
-Isključite farove (L1 + Gore) dok ste policija u Hot Pursuit modu i protivnik će usporiti, pa kada ga stignete opet ih uključite.
-Da bi dobili više vremena u single player Hot Pursuit modu nemojte upisivati ime.
-Držite L1 i pritisnite Levo ili Desno da uključite migavce. Držite Levo i pritisnite Gore da uključite farove. Držite L1 i pritisnite dole da uključite sirene.

FUTURE COP LAPD

Za 100 Extra Torriet-a u Multiplayer Modu: Budite na zemlji i postavite se u regularni mod. Zatim pritisnite Krug, X, X, Krug, Krug, X. Sada držite Kocku
7 sekundi. Nije bitno koje ste oružje izabrali. Posle ovoga se promenite u tenk i vratite u bazu i kupite tri helikoptera. Sada morate jednom poginuti. Sto novih Torriet-gunova bi trebalo da bude rasuto oko baze.
Čitovi:
Uključite ove šifre na ekranu za šifre.
- DYPYFASRHR Sve misije su završene i sva oružja.
- SYMRGOBRRL Nijedna misija nije pređena i dodatna oružja dostupna.
- DYSIFASRHY Sve misije su završene i lokovane i sva dodatna oružja.
Password-i:
1 TAFRGYBLRR
2 CRGRGYBLRY
3 FUMRGYBLRL
4 SICUGYBLLI
5 TAFUGYBLLR
6 CRGUGYBLLY
7 FUMUGYBLLR
8 SIFYGYBISR

PC

Marin&Shickey.co.yu

MYTH II SOULBLIGHTER:
Držanjem tastera shift i odabirom opcije New Game dobijate pristup svim nivoima, dok u toku igre kombinacijom koja se izvodi CTRL + ALT + + prelazite trenutnu misiju.

Nebojša Djurić iz Subotice:

GET MEDIEVAL:
mpkfa (božanski mod). mpbodyguard (otpornost na oštećenja) mphighlander (99 života) mpshoes (99 duša) mpignition (ključevi) mpthewolf (sledeći nivo) mpglovebox (dodatna oružja). (Sve šifre se

upisuju tokom igre)

AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

king arthur (ptice se pretvaraju u zmajeve) pow big mamma (nova jedinica BabyPrez) convert this! (nova jedinica Saint Francis) stormbilly (nova jedinica Zug 209) (Sve šifre se upisuju preko konzole za unošenje poruka)
Age of Empires icbm (baliste imaju veći domet) dark rain (nadograđuje strelce) home run (pobeda u scenariju) jack be nimble (katapulti bacaju krave i ljude) big bertha (teški topovi) hoyohoyo (sveštenici se kreću brže) e=mc2 (vojnik sa dezintegratorskom puškom) photon man (čovečuljak sa laserskom puškom) reveal map (otkriva celu mapu) no fog (uklanja fog of war) gaia (kontrola najbližih životinja) (Sve šifre se upisuju preko konzole za unošenje poruka)

TYRIAN - stormwind, techno, enemy, unknown, weird, engage, stealth. (šifre se unose u glavnom meniju)

JAZZ JACKRABBIT 2 -jjgod (bozanski mod) jjinv (neranjivost) jjguns (oružja) jjammo (sva municija) jjfly (helikopterske uši,dva puta uneti za lebdeći skejtbord)
jjshield (štit) jjk (samouništenje) jjnext (preskakanje nivoa) jjbird (pomaže ti ptica) jjmorph (pretvara te u Spaza dva puta uneti za pticu, tri. puta za žabu (Šifre se upisuju tokom igre)

DEATHRAP DUNGEON -elvis (bozanski mod) tools (sva oružja) taxi (preskakanje nivoa) mmmmungo (veća snaga) billy (veća brzina) caffeine (obnavlja energiju) (šifre se upisuju tokom igre)

STAR WARS: EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE

Tokom igre pritisnite taster za brisanje (backspace) za pozivanje chat prozora. Sada unesite šifre:
give me life -Puna energija (radi samo 5 puta); heal it up - Puna energija; i like to cheat - Sva oružja i municija; iamqueen - Igraš kao Queen Amidala - iamquigon - Igraš kao Qui-Gon; iampanaka - Igraš kao Panaka; iamobi- Igraj kao Obi-Wan; perfection - Automatski napad; naughty naughty - Pogled iz prvog lica; from above - Pogled preko glave; perf - Wire frame mod; rex - Wire frame meni; fps - Pogledajte Frame rate; slowmo - Usporeni mod; gurshick - Krediti; drop a beat - Zidovi se pomeraju; i stink - Easy nivo težine; i really stink - Easyest nivo težine; i rule the world - Hard nivo težine; donttttt - Samoubistvo; rrrright - Samoubistvo; kill me now - Samoubistvo; but i feel so good - Boja Force Pusha promenjena u crveno; turntables - Nema više Čitova;

DELTA FORCE

Tokom igre pritisni ~ ukucaj kod i pritisni ENTER
iwillsurvive - God mod; raindropskeepfallinonmyhead - pozovite artiljeriju; takeittothelimit - popunjavanje municije; hitmewithyourbestshot - AI je unapređen; closetoyou - Nevidljiv si za neprijatelja; sky - isključuje prikaz neba

WET - THE SEXY EMPIRE

Da bi dobili 16 Milliona, u HEX editoru
učitajte snimljenu igru i adresu 6C-6E prebacite u FF

FORSAKEN

Šifre za nivoe:
2 2J0V6X0N
3 GN16643P

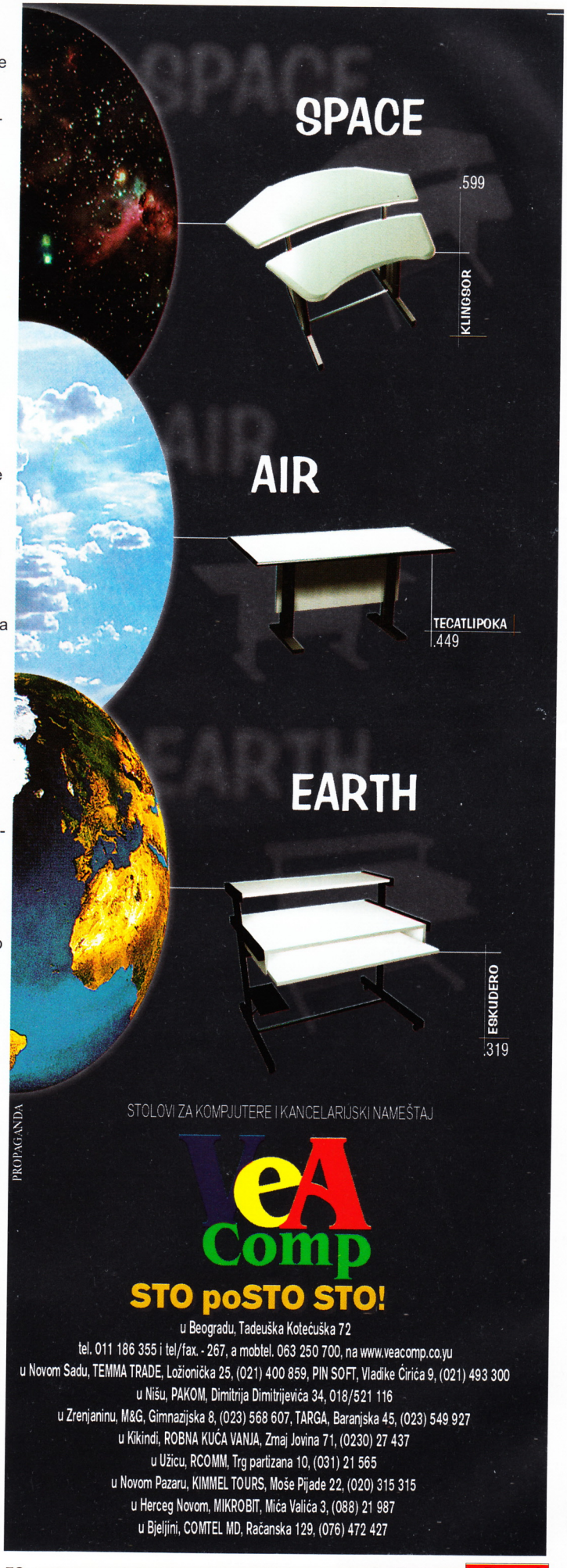
PREMIER MANAGER 3

Za korišćenje ovih šifri, pozovite neke od brojeva na telefonu:
945475 - Više novca; 010870 - Daje svakom igraču fitness 99% i omogućava im da šutiraju loptu sa obe noge (ne istovremeno)
718143 - jedan igrač dobija ultimate assistant manager
607420 - jedan od vaših igrača postaje najbolje rangiran sa rejtingom od 99, ali ukucajte nekoliko puta

HEROES OF MIGHT & MAGIC III

Pritisnite TAB i upišite sledeće šifre: nwconlyamodel - Sve građevine izgrađene; nwcsirrobin - Trenutni neuspeh; nwctrojanrabbit- Trenutni uspeh; nwcavertingoureyes - Heroj dobija 35 arhanđela; nwcantioch - Heroj dobija šator, balistu i municiju; nwcigotbetter - Heroj dobija nivo nwccastleanthrax - Heroj dobija maximum sreće nwccoconuts - Heroj dobija beskonačno move poena
nwcalreadygotone - Potpuno otkrivena mapa tajnog predmeta; nwcgeneraldirection - Potpuno otkriva mapu; nwcshrubbery - Svi sorsovi su povećani; nwctim - Heroj dobija svu magiju i 999 magijskih poena; nwfleshwound - Heroj dobija Death Knightove
Nivoi:
FOUNTAIN HEAD- Home
BAYWATCH- Seadog
WILDBAR- Freeman
SWAMP TOWN - Doomed
BLISTERING HEIGHTS - Red Hot
THE ARENA - The Arena

Saveti :
Koristite dodatne heroje da bi ste na brzaka premestili jedinice iz gradova, na bojno polje, do nekog drugog heroja.



3D Player — 1340

ABIT LX-6
Intel Celeron 300A (128kB)
32 MB SDRAM PC100
3.2 GB Quantum EX
3Dfx Banshee 16MB AGP
Yamaha OPL3
CD-ROM 32x
ADI E33 14"
Midi tower ATX
Floppy 3.5"
Tastatura, Mouse, Pad
120W Zvučnici

Classic — 1550

ABIT BH-6
Intel Celeron 300A (128kB)
64 MB SDRAM PC100
6.4 GB Quantum EX
Lucky Star i740 8MB
Audio Excel PCI 4 Speakers
CD-ROM 36x ASUS
ADI E44 15"
Midi tower ATX
Floppy 3.5"
Tastatura, Mouse, Pad
MaCase 160W Zvučnici

Vision — 2060

ABIT ZM-6
Intel Celeron 300A PPGA
64 MB SDRAM PC100
6.4 GB Quantum EX
ASUS V3400TNT 16MB, AGP
Audio Excel PCI 4 Speakers
CD-ROM 36x ASUS
KFC 17" NEC ChromaClear
Midi ATX MaCase Wide
Floppy 3.5"
Tastatura, Mouse, Pad
MaCase 260W Zvučnici

Dream — 2990

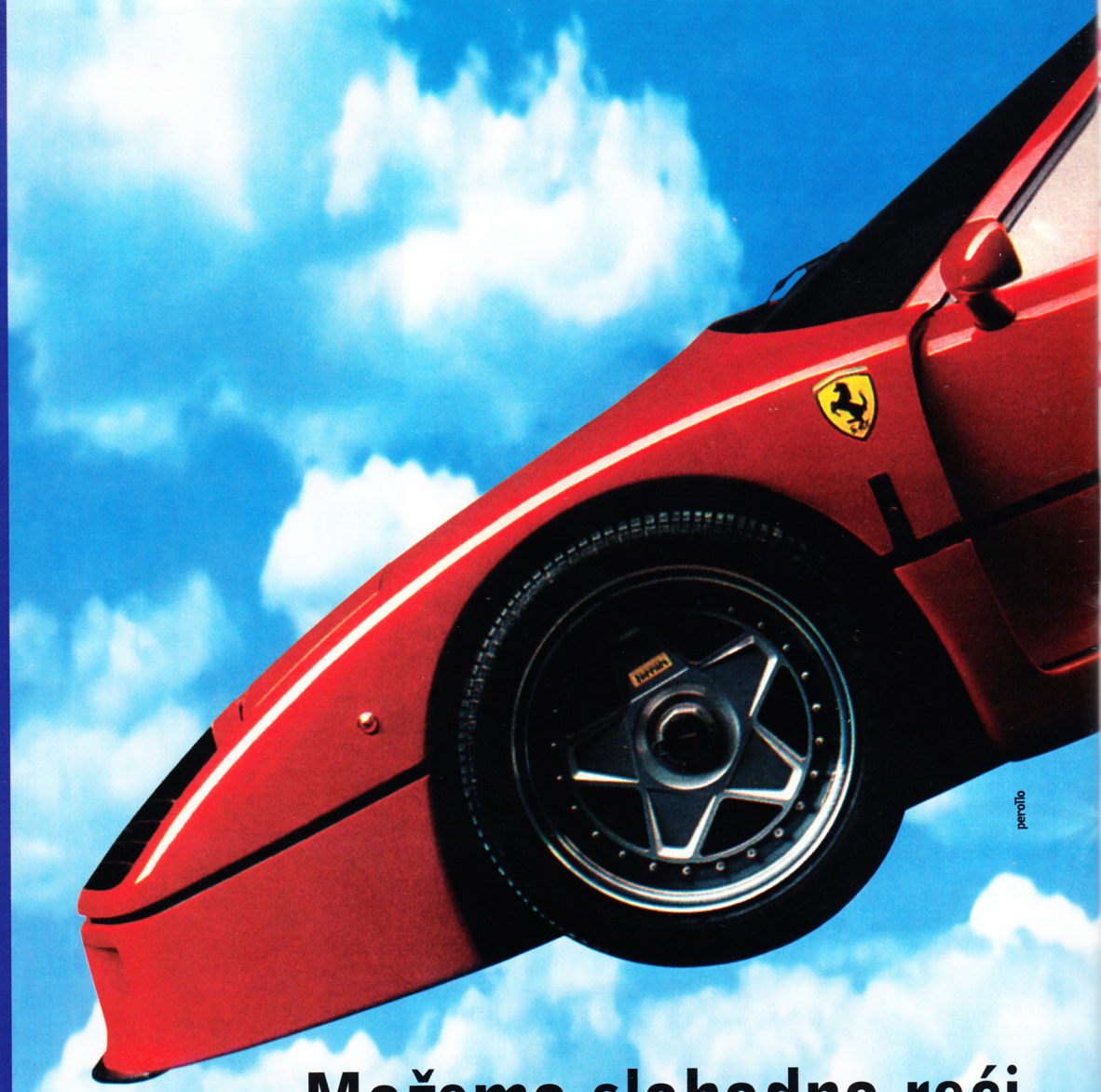
ABIT BX-6
Intel P II 400 Deschutes
128 MB SDRAM PC100
10.4 GB Quantum EX / IBM
ASUS V3400TNT 16MB, AGP
Creative Labs PCI 128
CD-ROM 50x ASUS
ADI 5P+17"
Midi ATX MaCase Wide
Floppy 3.5"
Tastatura, Mouse Logitech, Pad
ADI 120W Zvučnici SP2000

Poklon uz svaki računar:
Joystick ili Gamepad, CD sa igrom
... a kupcima modema uz konfiguraciju
i 10 sati pretplate na Internet

Garancija: 1 godina za konfiguracije i komponente, 3 godine za ADI monitore

IZ PONUDE IZDVAJAMO

ABIT products:	
- ABIT BH-6, ATX	220
- ABIT LX-6, ATX	150
- ABIT ZM-6, Intel ZX, Socket370, ATX	200
- ABIT BM-6, Intel BX, Socket370, ATX	220
ASUS products:	
- CD-ROM 36x/40x/50x	115/125/165
- V3000ZX (RivaZX, 8MB, 2xAGP)	140
- V3000ZX (RivaZX, 8MB, 2xAGP, TV i/o)	170
- V3100 (S3Savage, 8MB, TV out)	175
- V3200 (Banshee, 16MB)	call
- V3400TNT (RivaTNT, 16MB)	250
- V3400TNT (RivaTNT, 16MB, TV i/o)	call
Lucky Star products:	
- TV card + Remote Control !!!	180
- Voodoo Banshee 16MB	190
- S3 Savage 8MB, TV out	140
ADI products:	
- ADI E33 14" OSD	250
- ADI E44 15" OSD	320
- ADI 4P 15" OSD, color correction	370
- ADI 5PM 17" OSD	560
- ADI 5P+17" OSD, 0.26mm	630
KFC products:	
- KFC 15" NEC ChromaClear 0.25mm	320
- KFC 17" NEC ChromaClear 0.25mm	540
MaCase products:	
- Speakers 120W/220W/260W	50/70/90
- Subwoofer 300W+260W sateliti	160
- Desktop ATX 250W	190
- Midi Tower ATX 250W	190
- Wide Mini ATX 250W KA-580	190
- Big Tower ATX 300W, 6+2 bey	240
NET solutions:	
- Modem Rockwell 33600	65
- Modem Rockwell 56k PCI V.90	85
- Modem Lucent 56k PCI V.90	85
- Modem Diamond Supra Max V.90, PCI (uz svaki od NET solutions proizvoda - poklon 2 sata interneta)	110



Možemo slobodno reći da nikada nećete sedeti u ovom lepotanu.

Ne jédite se... ...kupite sebi računar!

OBRATI PAŽNJU

ZM6
Socket 370 ATX Mainboard

ABIT

PPGA Socket 370 AGP Mainboard ABIT ZM6 ZX

- 1x AGP (2x) 1.0
- 5xPCI
- 2xISA
- 3xDIMM
- jumperless
- CPU Soft Menu II Technology
- adapter za Slot 1

OPTIMUS

OPTIMUS COMPUTERS
Preduzeće za proizvodnju i prodaju računara d.o.o.

Koste Abraševića 11
Tel: 011/404-543
office@optimus.co.yu
www.optimus.co.yu
Radno vreme: 10-19h

Predstavništvo Subotica
Tel: 024/42-520
Radno vreme: 11-19h

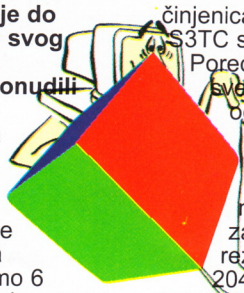
3D Akceleracija: sledeći korak

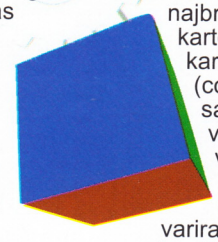
HARD WARE

3D tehnologija stigla je do sledeće stepenice svog razvoja. Svi veći proizvođači ovog proleća ponudili su nam prave poslastice.

Slobodno možemo reći da nikad nije bilo teže odabrati grafičku karticu. Iako većina novih modela trenutno nije dostupna na našem tržištu nije loše spremiti se na vreme. Za razliku od situacije od pre samo 6 meseci kada smo imali samo dva prava konkurenta sada imamo barem 5 proizvođača koji se utrkuju za tron. Trenutno aktuelni čipovi su: Matrox G400MAX, S3 Savage 4 pro, ATI Rage 128, Riva TNT2, Voodoo3. Matrox G400MAX se ističe velikom brzinom na sintetičkim testovima i veoma dobrim Bump Mapingom. Uskoro ga očekuje izlazak iz laboratorije pa ćemo saznati više o njemu.

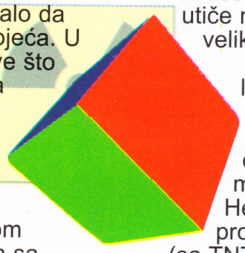
S3 Savage 4 pro ima neverovatno dobru implementaciju kompresije textura S3TC koja se nameće kao standard. Da je S3 zaista dobro odradio posao govori i činjenica da je i ATI Rage 128 opremljen S3TC sistemom kupljenim od S3-a. Pored dobre kompresije Savage 4 ima sve osobine koje se danas očekuju kao što su Anzotropsko filtriranje textura, 32 bpp rendering, 32 Mb RAM-a na karti sa podrškom za AGP x4 i maximalnu rezoluciju textura 2048x2048. Šiška brzina je ipak ispod proseka ali je proizvod još u fazi razvoja što se naročito odnosi na drajvere. Veliki proizvođači već spremaju modele bazirane na S3-u. S3 je uspeo da napravi proizvod koji je potpuno u trendu, to se odnosi i na cenu koja je za 32Mb verziju oko 150$.





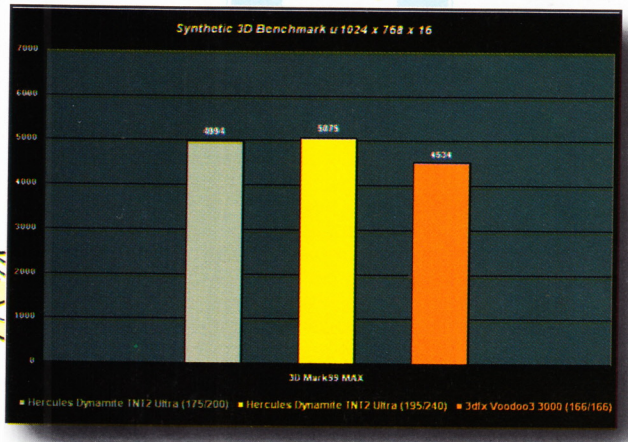
ATI je prvi izašao na tržište te se oseća nedostatak brzine u odnosu na mlađe modele. Ipak vrlo brzo ATI će ponuditi pro verziju koja bi trebalo da bude oko 70% brža nego postojeća. U ostalim segmentima ATI ima sve što i konkurencija uključujući 32Mb/32bpp kombinaciju.

Riva TNT 2 predstavlja korak u pravom smeru. NVidia sa pravom pretenduje na tron pokušavajući da sruši imperiju 3dfx-a. Riva TNT2 čip proizvodi se u dve verzije: TNT2 i TNT2 Ultra, koji se međusobno razlikuju po radnom taktu tj. brzini. Posebno treba izdvojiti Herkulesov model Dynamite TNT2 Ultra koji se može smatrati najbržom kartom na planeti. Ova neverovatna karta u startu radi na 175/200 MHz (core/memory), ali se alatom koji je sastavni deo drajvera može klokovati na 195/240 MHz. Ostali proizvođači nude modele sa core clokom 150 MHz (Diamond i Creative) dok brzina memorije varira. Tehnologija TNT2 je primerena današnjici, tu je 32Mb/32bpp kombinacija, AGP texturing, AGP x4 tehnologija, anzotropsko filtriranje textura (bolje od tri-linearnog), dvostruka jedinica za procesiranje textura druge generacije kao i softverski asistirana DVD reprodukcija. Jedina očigledna mana je nedostatak kompresije textura što čini TNT2 velikim potrošačem sistemske memorije, koja je uz to dosta sporo rešenje što značajno utiče na performanse pri radu sa velikom količinom textura.

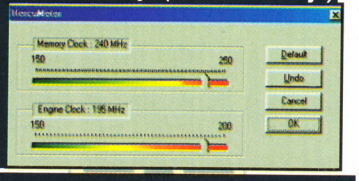


S3 Savage 4 pro može u lokalnu memoriju uz pomoć S3TC sistema da smesti do 200 Mb textura, što predstavlja ogromnu uštedu sistemske memorije!!! Cena navedenog Herkulesa je oko 250$ dok ostali proizvođači nude svoje modele (sa TNT2 čipom) za oko 220$.

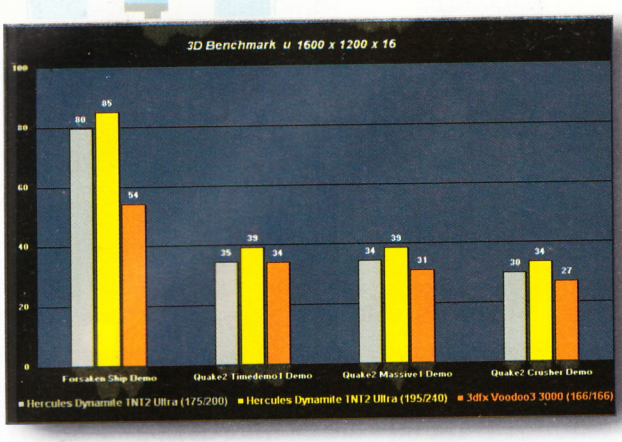
Najzad tu je i 3dfx. Novi čip Voodoo 3 naišao je na dobar odziv i postigao

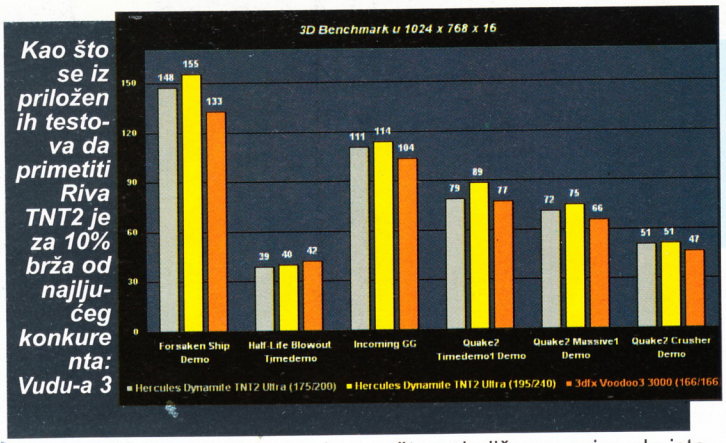


Programi za tweakovanje (overklokovanje) grafičkih karti su postali skoro standardan deo drajvera



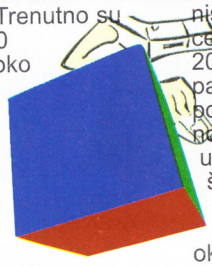
Razlika između 32 - bitnog i 16 - to bitnog renderinga. Tamniji delovi su sa TNT2 (32 bit-a) a svetliji sa Vuduom 3 (16 bit-a)





Kao što se iz priloženih testova da primetiti Riva TNT2 je za 10% brža od najljućeg konkurenta: Vudu-a 3

trenutni uspeh na tržištu. Trenutno su aktuelne 3 verzije V3 2000 PCI/AGP (143/143 MHz, oko 110$), V3 3000 AGP (166/166 MHz, oko 170 $, poseduje TV out) i V3 3500TV PCI/AGP (183/183 MHz, oko 250$, poseduje TV in/out, TV i radio tuner sa dbx tehnologijom). Svi modeli poseduju 16Mb/16bpp kombinaciju uz nedostatak podrške novim tehnologijama od kojih su najbitnije AGP texturing i limit veličine textura 256x256. Brzina kartice je dobro balansirana a kvalitet prikaza za sada zadovoljava. Kažem za sada jer se uskoro očekuju igre sposobne da iskoriste sve mogućnosti koje V3 nema uključujući 32bpp rendering i podršku za veće texture. Neke od njih biće sigurno pravi hitovi, recimo Quake 3 Arena i Unreal Turnament. Ah da, sa kupovinom STB- a 3dfx je praktično postao i ekskluzivni proizvođač kartica, ništa od jeftinih no name modela ali su cene vrlo pristojne, tim pre što se V3 2000 slobodno može klokovati na 166 pa i celih 170 MHz. Mada neki ljudi pokušavaju da nas ubede kako među novim modelima postoji drastična razlika u brzini to jednostavno nije tačno. Kao što znate 30 fps je sasvim dovoljno da pruži utisak glatke animacije, a 60 fps je stvarno maximum koji ljudsko oko može uočiti. Dakle suštinska razlika u igranju na 60 i 120 fps ne postoji.



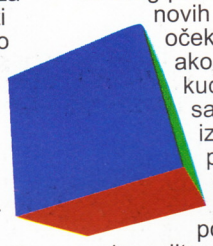
Zadnjih godina 2D performansame dostigle su granicu, a isto sledi i 3D performansama kroz par godina. Već sada razlika u brzini modela iste generacije se kreće u okviru +/- 20% od proseka. U takvim uslovima kvalitet slike postaje mnogo značajnija stavka na listi želja. U ovom trenutku na tom polju najviše možemo očekivati od S3-a i nVidi-e.

Voodoo 3 je ostao na nivou kvaliteta slike Voodoo-a 2 uz minimalna poboljšanja. Oko 32bpp renderinga se podigla velika prašina. Neosporno je da 32bpp donosi finoću prelaza ali i pad brzine za oko 25% kod recimo TNT2. Upravo pad performansi 3dfx navodi kao glavni razlog za izostanak ove mogućnosti kod V3. Ono što je mnogo važnije je postizanje fotorealističnog nivoa kvaliteta 3D renderinga. U svemu tome 32bpp render je samo mali segment. Mnogo važniju ulogu igra kvalitet textura - njihova rezolucija i broj boja i broj poligona odnosno detalja na sceni. Samo sva tri segmenta zajedno mogu omogućiti postavljeni cilj. Za sada ni jedna od novih 3D karti ne donosi suštinsko poboljšanje i ne ispunjava sve postavljene zahteve. Možemo slobodno reći da novu generaciju 3D karti tek očekujemo, a postojeće modele shvatite pre kao nešto poboljšane proizvode iste generacije.

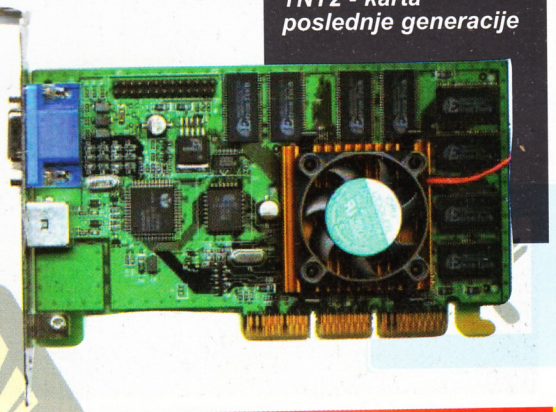
Kad se ima dovoljno memorije, (TNT3 64MB) kvalitet tekstura se približava stvarnom

Na kraju trebalo bi izneti konačan sud i proglasiti pobednika. U uslovima kada nismo u mogućnosti da ocenimo stanje stvari iz prve ruke i oslanjamo se na inostrane rezultate to je teško uraditi. Ipak ukoliko morate da birate razmislite šta želite i čime raspolažete. Voodoo i dalje jedini može da pokreće Glide igre, uz to je manje zahtevan po pitanju hardware-a od recimo TNT2. S druge strane vlasnici jačih mašina će možda poželeti da imaju sve napredne mogućnosti TNT2 čipova. Kad smo već pomenuli laboratorije, nVidia je objavila da sprema sledeći čip, radni naziv je NV10, a nezvanično saznajemo da će se zvati TNT3. Imaće 64 Mb memorije, S3TC sistem kompresije textura i podršku za hardversko preračunavanje i iscrtavanje poligona i svetlosti. Naime ove dve operacije do sada su se obavljale u glavnom procesoru koji je u stanju (uključujući i najnovije modele) da obradi jedva 1 milion trouglova, dok nove kartice mogu da obrade 7 i više miliona. Ovo objašnjava činjenicu da ma koliko brz procesor imali ne možete iskoristiti mogućnosti kartica jer postoji usko grlo.

Dakle, novi kvantni skok performansi je na pomolu. Napomenimo da i 3dfx sprema implementaciju novih funkcija za svoj novi čip (verovatno Voodoo 4) koji će ovog puta biti u trendu po pitanju novih tehnologija. Ove čipove očekujte već u septembru pa ako leti više volite zabavu van kuće možda je bolje da sačekate malo. U protivnom izbor nije težak. Moja preporuka za najbolji odnos cena /performanse je V3 2000 AGP. Apsolutni pobednik je svakako TNT2, a ako volite multimediju uzmite V3 3500TV.



TNT2 - karta poslednje generacije



Voliš da se igraš, ali

osećaš se kao da su ti vezane ruke?

pored toga ne znaš kako to radi

List Computers
Balkanska 30/II
11000 Beograd
Tel: 306.55.60

dođi kod nas

i sve će se promeniti

...na bolje!

ELSA PINNACLE SYSTEMS DIAMOND MULTIMEDIA miro

List Computers
http://www.List.co.yu

Night Hawk F-117A stealth fighter

Negde između jure i krede, jednom davno, izašla je ova drevna igra, u vremena kada su poneki dinosaurusi još uvek hodali zemljom. Grupa, tada mladih i neiskusnih programera, koji su se nazivali Microprose, izbacila je tokom 1991. na tržište simulaciju aviona F117A, koji je još uvek bio u eksperimentalnom razvoju, i u koga je američka avijacija, kao i cela nacija polagala velike nade, ali niko nije ni slutio da će se taj avion jednog dana srušiti u Buđanovcima, u mestu koje nije bilo upisano ni na jednoj mapi (a nije ni sada, iako se njegovo ime nalazi na transparentima širom sveta).

Igra je prošla potpuno nezapaženo na igračkoj sceni, i ostala zaboravljena u vremenu, kao da je bila nevidljiva. Medjutim, ona svojim (ne)kvalitetima zasigurno zaslužuje dužnu pažnju, i evo, imate prilike da je vidite u retro-u. Ovo nema veze sa trenutnom političkom situacijom, verujte nam :)))

A sada, nekoliko reči o samoj igri. U pitanju je klasična simulacija letenja sa VGA grafikom, koja je tada bila epohalno otkriće u kompjutersko-igračkoj industriji. Inače, igra je totalno nerealna, jer ćete vrlo lako kontrolisati letelicu, izbegavati neprijateljske radare i uništavati ciljeve. Eh, samo da su programeri znali za taj PVO, ona bi bila mnogo teža i češće bi ste se katapultirali i rušili ka njivama, prepunih četa ljutih seljaka sa vilama...

Za to vreme, grafika je izuzetno lepa, puna veselih boja, što je postignuto veštim manipulisanjem tj. smenjivanjem paleta. Muzičke teme možete slušati i na sound-blasteru ako kao zvučnu karticu podesite Adlib. Doduše, zvuci lomljenja i rasprskavanja delova čuvene američke propale investicije, od više milijardi dolara, su urađeni potpuno traljavo i nerealno, što i ne čudi kad se pomene nepostojanje ijedne misije iznad jugoslovenske teritorije. Inače, zvučni efekti bili bi mnogo bogatiji i snažniji samo da je u igru ubačena i naša protiv vazdušna odbrana. Ovih dana očekujemo patch iz Microprose-a, koji će to ispraviti, i dosta poboljšati zvučnu komponentu igre. Isto tako, očekujemo i set novih misija, sa tematikom divljačke i ničim izazvane agresije NATO zlikovaca na jednu suverenu državu.

Na početku igranja, imate mogućnost da izaberete džojstik, što će vam prilično olakšati igranje, i ako ga budete iskusno koristili, možda budete imali više sreće od nesretnog američkog pilota, koji je na (ne)sreću evakuisan. Sledi upisivanje novog pilota, ali ako vam je život mio, bolje izaberite postojećeg. Zatim je na redu biranje misije, koje su raznovrsne, isto kao i naoružanje koje možete poneti. Osećaj letenja je nikakav, pa je mnogo bolja opcija samoubilačko zakucavanje u zemlju, čime ćete, ako ništa drugo, doprineti realističnosti.

Inače, zbog svoje zanimljivosti, ovu igru ćemo staviti i na naš sajt, tako da svako može da poleti noćnim sokolom. Ako vas zanima, Night Hawk F117A staje na jednu HD disketu, što je i više nego dovoljno za ovako lošeg aviona.

HOME
INFO
TRICKS
PREVIEW
REVIEW
EDUKACIJA
INTERNET
HARDWARE
TOP 9
NAGRADE
EKIPA

Najbolju domaću emisiju o multimediji i video igrama možete pogledati na Art Kanalu svake nedelje, subotom od 20:10, a reprizu nedeljom od 13:30.

Preview Zone

Pogledajte najave najboljih igara koje su u razvoju i uskoro će se naći kod nas.

Edukacija

Najbolji način da odaberete disk uz koji ćete naučiti mnogo toga novog je da pogledate rubriku edukacija.

Internet

Sajt koji je nama privukao pažnju naći će se u ovoj rubrici i tako vam pomoći da nađete temu za surf.

Hardware Cafe

Predstavljamo aktuelne računarske komponente.

Review Crew

Nemojte propustiti 5 najboljih igara koje su stigle u grad u prethodnoj nedelji, i pogledajte kakav su one utisak ostavile na nas.

Naša adresa je www.outerspace.co.yu

INFO

Najnovije vesti o multimediji i video igrama

TRICKS

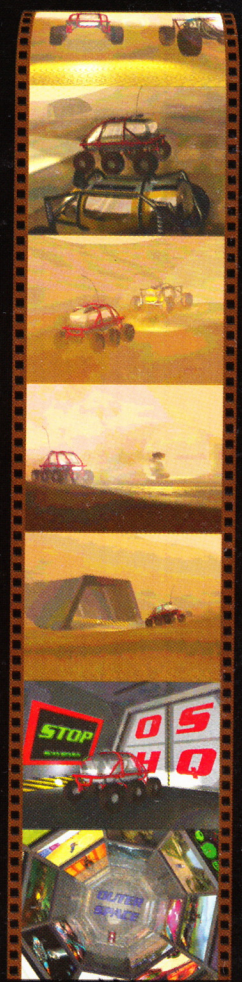
Saveti za što uspešnije igranje igara i šifre

TOP 9

Lista trenutno najboljih igara za PC

NAGRADE

Naši sponzori svake nedelje dodeljuju nagrade gledaocima



And now, something completely different.

3S comp

TV - VIDEO & PC SERVIS
CD KLUB

SNIMANJE PROGRAMA I IGARA NA: CD · HDD · DISKETE
IZBOR OD OKO 60000!!! PESAMA U MP3 FORMATU

11000 Beograd · Zvečanska 10 · Tel. 64 88 13 · fax. 64 78 63

design Silvano